lax lax

Fuego sobre el Agua

Joe Dever
Ilustrado por Gary Chalk

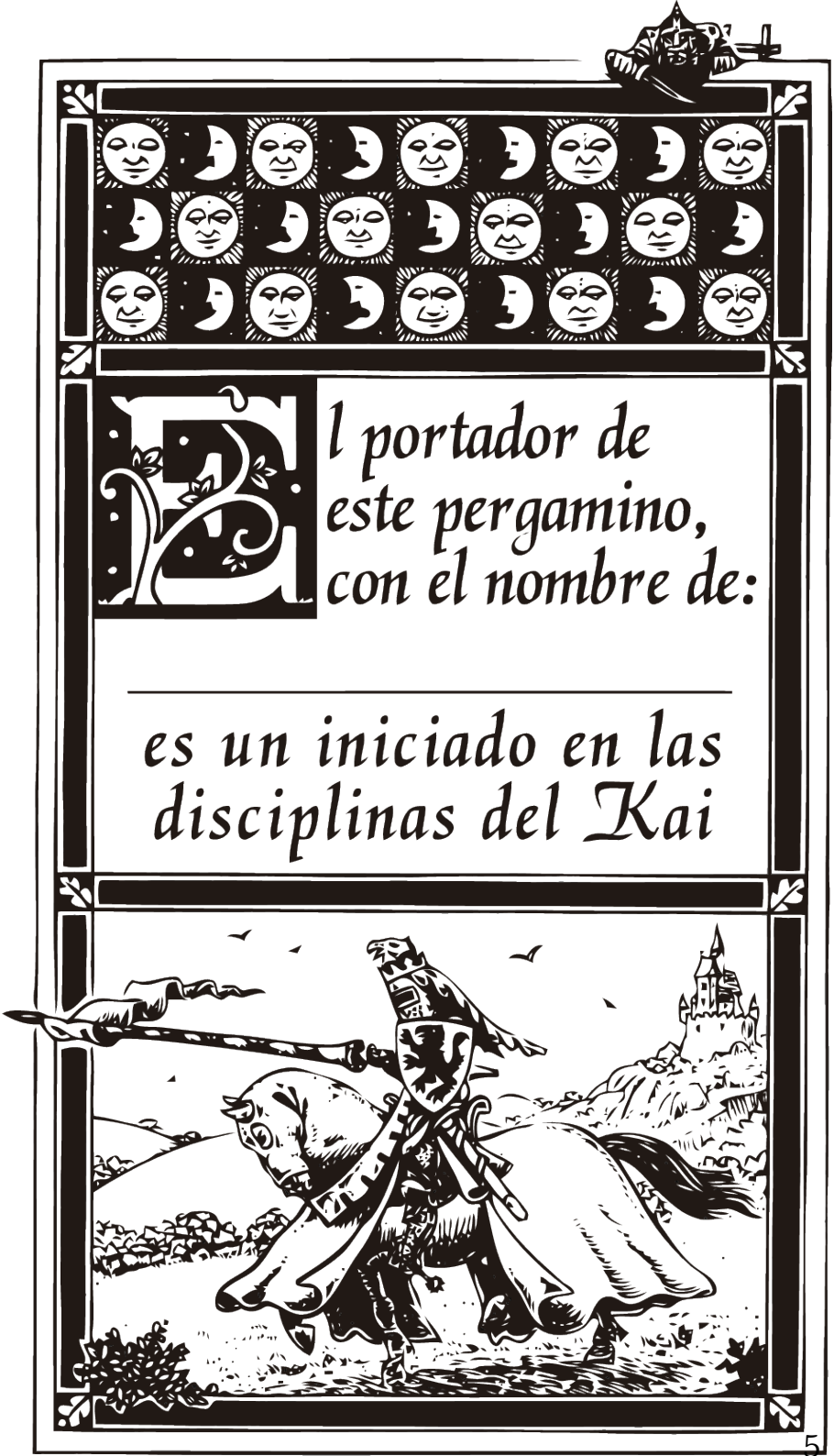
Eres Lobo Solitario, el último de los Señores del Kai. Una guerra encarnizada asola tu país y los malvados Señores de la Oscuridad de Occidente han puesto cerco a la capital.
El Rey te ha enviado en busca del único poder que hay en todo Magnamund capaz de salvar a tu pueblo: la Sommerswerd, la Espada del Sol. Te acechan terribles peligros: pavorosas tormentas, el túnel de Tarnalin, los barcos fantasmales de Vonotar el traidor…
Utiliza tus habilidades con sabiduría, pues sólo tú puedes librar a tu país de la devastación con que lo amenazan los Señores de la Oscuridad.
Lobo Solitario es una emocionante serie de aventuras en las que tú eres el protagonista, tú tomas las decisiones y tú libras los combates utilizando únicamente los métodos que se indican en los libros.

Fecha de Publicación: 10 de mayo de 2017

Edición de Internet publicada por Proyecto Aon Español. Esta edición trata de reflejar fielmente el texto completo de la versión original. Allí donde se han hecho mínimas correcciones, viene notificado en las Erratas.

Este PDF fue compuesto con LaTeX.

Para Titus, Ben Ryan y Victoria


El portador de
este pergamino,
con el nombre de:
es un iniciado en las
disciplinas del Kai

Índice general

El Autor y el Ilustrador 9

Agradecimientos 13

El Principio de la Historia 15

Las Reglas del Juego 17

La Sabiduría del Kai 33

Secciones Numeradas 35

Carta de Acción 246

Resumen de Reglas para los Combates 249

Tabla de Resultados de los Combates 252

Tabla de la Suerte 254

Erratas 255

Licencia del Proyecto Aon 257

Mapa de los Lastlands 262

El Autor y el Ilustrador

Joe Dever, el creador de los libro juegos y las novelas de Lobo Solitario, ha conseguido reconocimiento internacional en tres áreas creativas: como autor galardonado de renombre internacional, como músico y compositor y como diseñador de juegos especializado en juegos de rol.

Nació en el año 1956 en Woodford Bridge (Essex, Gran Bretaña). Al concluir sus estudios universitarios en 1974, trabajó como músico profesional y durante algunos años trabajó en la industria discográfica en Europa y en Estados Unidos.

En un viaje de negocios a Los Ángeles en 1977 descubrió un juego, por entonces poco conocido, llamado 'Dungeons & Dragons' (Dragones y Mazmorras). Joe reconoció el tremendo potencial del juego y, aunque el juego estaba dando sus primeros pasos, empezó a diseñar sus propios juegos de rol con características similares. Estos primeros juegos son los que formarían la base para el mundo de fantasía de Magnamund, que más tarde se convertiría en el lugar de ambientación de las novelas de Lobo Solitario.

Cinco años después, en 1982, ganó en los Estados Unidos el 'Advanced Dungeons & Dragons World Championships' en Baltimore, en un evento al que asistieron más de 16.000 personas y en el que era el único competidor británico. Inspirado y empujado por su exito en Origins, decidió abandonar la industria de la música y dedicar su tiempo a escribir y diseñar juegos.

En 1983, después de un breve periodo en Londres trabajando para Games Workshop, escribió *Huida de la Oscuridad*, el

primer libro juego interactivo de Lobo Solitario. Su manuscrito atrajo de forma inmediata el interés de tres editoriales londinenses, que pujaron por los derechos a nivel mundial. Joe aceptó una oferta para publicar el libro de Hutchinson (que más tarde sería Century Hutchinson Ltd, y ahora es Random House UK) y *Huida de la Oscuridad* se publicó por primera vez en 1984.

Su primer libro vendió más de 100.000 copias en el primer mes tras la publicación y hasta doce países obtuvieron los derechos de publicación (incluyendo los Estados Unidos, España, Francia, Alemania, Japón, Italia y Suecia). El éxito de su primer libro sentó las bases para la serie e Lobo Solitario, serie que ha vendido millones de copias en todo el mundo.

La serie de Lobo Solitario terminó después de 28 libros y 14 años de trabajo. Joe continúa trabajando en la industria de los juegos como escritor de guiones y consultor en el diseño de juegos.

Gary Chalk, el ilustrador de los primeros libros de la serie de Lobo Solitario, nació en 1952, creció en el ambiente rural de Hertfordshire (Gran Bretaña). Su gran interés por la historia le llevó a tomar parte desde los quince años en juegos de guerra, un hobby que aún hoy cultiva. Después de obtener su licenciatura en Arte hizo prácticas durante tres años en un estudio antes de convertirse un profesor de arte y dibujo.

Trabajando como ilustrador de libros infantiles empezó a interesarse por los juegos de aventuras, interés que le condujo a la creación de varios juegos de gran éxito. Es el inventor o ilustrador de algunos de los juegos de fantasía más vendidos en Gran Bretaña como *Cry Havoc*, *Starship Captain* y *Battlecars* (este último en colaboración con Ian Livingstone). También se le conoce por su trabajo en el juego de gran éxito *Talismán*.

Gary estaba trabajando en Games Workshop cuando Joe Dever le preguntó si podría ilustrar algunos de sus manuscritos de *Huida de la Oscuridad*. Los dos formaron un equipo desde en-

tonces y continuaron trabajando hasta el octavo libro de la serie *La Jungla de los Horrores*.

Gary también ha dibujado las ilustraciones en el libro *Redwall* y otros libros similares, la serie de libro juegos *The Prince of Shadows*, y algunos libros que también escribió. Gary sigue disfrutando de los juegos de guerra y trabaja como ilustrador y diseñador de miniaturas. Mantiene un sitio web con ejemplos de su trabajo.

Agradecimientos

'Estaría especialmente encantado si la cesión de los derechos para distribuir mis libros a través de este medio se entendiera como mi "regalo del milenio" para todos aquellos devotos lectores que han mantenido la bandera del Kai ondeando alto, a través de todos los buenos momentos, y también en los no tan buenos. Me haría sentir muy orgulloso si esta iniciativa pusiera los cimientos de una herencia duradera, asegurando la longevidad de Lobo Solitario haciendo mi creación libre y accesible fácilmente en la red para las actuales y futuras generaciones. Por ellos, por nosotros, por Sommerlund y el Kai...' **Joe Dever**

Proyecto Aon quiere, en primer lugar, agradecer a Joe Dever el hecho de ofrecernos generosamente los libros que tanto hemos amado desde su comienzo. También queremos mostrar nuestro agradecimiento y reconocimiento a los siguientes miembros del Proyecto Aon por su exhaustivo trabajo:

Traducción

Ana Bermejo
Alberto Martín

Transcripción

Luis Enrique Álvarez (secciones 1 a 50 y 201 a 250)
José Daniel Casado (secciones 51 a 100 y 301 a 350)
Rafael Vázquez (secciones 101 a 150 y 251 a 300)
Javier Fernández-Sanguino (secciones 151 a 200)

Edición de ilustraciones
Jonathan Blake
Simon Osborne

Edición XML
Raúl Moreno

Ilustraciones alternativas
Alejandro Colucci (ilustraciones de la reedición de Timun Mas)
JC Alvarez (Carta de Acción)
Jonathan Blake (otros gráficos y tablas)
Michael Hahn (mapa)
David Parra Domínguez (adaptación del mapa al español)

Lecturas de corrección
Ignacio Cudeiro (lectura general del libro)

Edición PDF
Javier Fernández-Sanguino

Coordinación general
Raúl Moreno

El Principio de la Historia

En el país nórdico de Sommerlund ha sido costumbre durante siglos que los señores guerreros enviaran a sus hijos al monasterio del Kai. Allí éstos aprendían las destrezas y disciplinas de sus nobles padres.

En tiempos pasados, durante la Edad de la Luna Negra, los Señores de la Oscuridad hicieron la guerra contra Sommerlund. El conflicto fue una larga y encarnizada prueba de fuerza que concluyó con la victoria de Sommerlund en la gran batalla de la garganta de Maaken. El rey Ulnar y sus aliados de Durenor derrotaron a los ejércitos de los Señores de la Oscuridad en el desfiladero de Moytura y les obligaron a retroceder hacia el abismo insondable de la garganta de Maaken. Vashna, el más poderoso de los Señores de la Oscuridad, fue muerto por la espada del rey Ulnar, llamada Sommerswerd, la Espada del Sol. Desde entonces, los Señores de la Oscuridad han jurado venganza contra Sommerlund y la dinastía de Ulnar.

Tú eres Lobo Solitario, un joven iniciado que estaba aprendiendo las secretas disciplinas de los Señores del Kai. Hace dos días tu pacífico país se vio envuelto en la guerra cuando un inmenso ejército de los Señores de la Oscuridad invadió Sommerlund y destruyó por completo el monasterio del Kai. Todos los Señores del Kai, que asistían a las celebraciones de la fiesta de Fehmarn, hallaron la muerte al ser el monasterio rodeado y destruido y desplomarse sus muros sobre los allí congregados. Tú, el único Señor del Kai que ha sobrevivido a la matanza, juraste vengar sus muertes. Comprendiste que tu primera obligación era avisar

al Rey, pues sin los Señores del Kai para dirigir sus ejércitos, tu país, Sommerlund, no podría movilizarse a tiempo para rechazar a los Señores de la Oscuridad.

Tu viaje a la capital fue sumamente peligroso. El enemigo había ya penetrado en gran parte del país y avanzaba sobre Holmgard, la capital. Pero a pesar de los muchos peligros, lograste abrirte camino hasta la capital y pudiste prevenir a la corte del Rey. Fuiste muy alabado por tu destreza y tu valentía, pero el Rey te dijo que tu misión no había concluido: habiendo muerto los Señores del Kai, sólo quedaba en todo Magnamund un poder capaz de salvar a tu pueblo de los Señores de la Oscuridad: la Espada del Sol.

Después de la derrota de Vashna, la Espada del Sol había sido donada a Durenor, el país aliado de Sommerlund, como señal de confianza y lealtad que existen entre los dos reinos. En respuesta, el rey Alin de Durenor regaló a Sommerlund un magnífico anillo de oro con el escudo real de Durenor. Este anillo es conocido con el nombre de Sello de Hammerdal. En aquel tiempo, el rey Alin juró que si alguna vez la sombra de Occidente amenazaba de nuevo a Sommerlund, Durenor acudiría en ayuda de su aliado.

El rey te ha entregado el Sello de Hammerdal. Tu misión consiste en ir a Durenor y traer la Espada del Sol. Pero entretanto el enemigo ha roto las defensas exteriores de la capital y se prepara para poner sitio a sus murallas. Cuando el capitán D´Val, de la Guardia Real, te conduce a la armería de palacio con el fin de equiparte para tu misión, las palabras del Rey resuenan aún en tus oídos:

'Cuarenta días, Lobo Solitario; nuestras fuerzas sólo podrán resistir al enemigo cuarenta días.'

Las Reglas del Juego

Anotarás los resultados de tu aventura en la *Carta de Acción*.

Durante tu instrucción como Señor del Kai has adquirido pericia para la lucha, DESTREZA EN EL COMBATE, y aguante físico, RESISTENCIA. Antes de iniciar la aventura necesitas medir el grado de efectividad de tu aprendizaje. Para realizar esta evaluación toma un lápiz y, con los ojos cerrados, coloca el extremo no afilado sobre la *Tabla de la Suerte*. Si el lápiz señala 0, no cuenta.

El primer número que obtengas de este modo representa tu DESTREZA EN EL COMBATE. Suma 10 a ese número y escribe el total en la casilla DESTREZA EN EL COMBATE de tu *Carta de Acción* (por ejemplo, si el lápiz apunta al 4 en la *Tabla de la Suerte*, anota 14 en el recuadro DESTREZA EN EL COMBATE). Cuando tengas que luchar, tu DESTREZA EN EL COMBATE se opondrá a la de tu enemigo. Por eso es deseable tener una elevada puntuación en este apartado.

El segundo número que elegirás en la *Tabla de la Suerte* representa tu capacidad de RESISTENCIA. Suma 20 a ese número y escribe el total en la casilla RESISTENCIA de la *Carta de Acción* (por ejemplo, si el lápiz señala el número 6 de la *Tabla de la Suerte*, tendrás 26 puntos de RESISTENCIA).

Si eres herido en el combate, pierdes puntos de RESISTENCIA. Si en algún momento tus puntos de RESISTENCIA descienden hasta cero, habrás muerto y la aventura habrá terminado. Los puntos de RESISTENCIA perdidos pueden ser recuperados en el transcurso de la aventura, pero la suma de dichos puntos nunca

puede exceder del número total con el que has comenzado esta aventura.

Si has finalizado con éxito la aventura del libro primero de la serie de Lobo Solitario, ya posees DESTREZA EN EL COMBATE, puntos de RESISTENCIA y DISCIPLINAS DEL KAI, que ahora puedes utilizar en la aventura del libro segundo. También puedes usar las armas y los objetos especiales que tenías al final del libro primero y que debes anotar en tu nueva *Carta de Acción* (el número de armas que puedes tener sigue estando limitado a 2 y el de objetos de la mochila a 8). Gracias a las experiencias del libro primero has adquirido nuevas habilidades y puedes elegir una disciplina del Kai más, que añadirás a las otras en tu *Carta de Acción*.

Ahora lee atentamente el epígrafe sobre el equipo que puedes llevar en la aventura del segundo libro.

Disciplinas del Kai

Durante siglos los monjes del Kai han sido maestros en las artes marciales. Estas artes reciben el nombre de disciplinas del Kai y se enseñan a todos los Señores del Kai. Tú sólo has aprendido cinco de las disciplinas que se enumeran a continuación. La elección de las mismas puedes hacerla tú. Dado que todas estas disciplinas te serán de utilidad en algún momento de tu peligroso viaje, elígelas con cuidado. La correcta aplicación de una disciplina en el momento adecuado puede salvarte la vida.

Cuando hayas escogido tus cinco disciplinas, anótalas en el recuadro DISCIPLINAS DEL KAI de tu *Carta de Acción*.

Camuflaje

Esta disciplina posibilita a un Señor del Kai confundirse con el medio que le rodea. En el campo puede ocultarse entre los árboles sin ser descubierto y pasar cerca de un enemigo sin ser visto. En una aldea o ciudad le permite parecer y hablar como un nativo de esa región y puede ayudarle a encontrar refugio o un lugar seguro donde esconderse.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Camuflaje'.

Caza

Esta disciplina garantiza a un Señor del Kai que nunca morirá de hambre en el bosque. Siempre será capaz de cazar para obtener alimento, excepto en tierras yermas o desiertas. Esta habilidad también capacita a un Señor del Kai para moverse con precaución cuando persigue a su presa. Si eliges esta disciplina, no tendrás necesidad de buscar comida cuando se ordena comer.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Caza: no hay necesidad de buscar comida cuando se ordena comer'.

Sexto Sentido

Esta disciplina avisa a un Señor del Kai del inminente peligro. También le revela el verdadero propósito de un extranjero o de un objeto extraño encontrado en su aventura.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Sexto Sentido'.

Rastreo

Gracias a esta disciplina, un Señor del Kai toma el sendero más conveniente en el bosque, localiza a una persona u objeto en una aldea o ciudad y descifra huellas y rastros.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Rastreo'.

Curación

Esta disciplina puede utilizarse para reponer los puntos de RESISTENCIA perdidos en combate. Si posees esta destreza, puedes recuperar un punto de RESISTENCIA cada vez que pases por una sección del libro sin entrar en combate. Pero sólo puede ser usada si tus puntos de RESISTENCIA han disminuido con respecto al número inicial. Recuerda que nunca pueden sobrepasarlo.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Curación: +1 punto de RESISTENCIA por cada sección sin combate'.

Dominio en el Manejo de Armas

En el monasterio del Kai, cada iniciado aprende a dominar un tipo de arma. Si este dominio ha de ser una de tus disciplinas, elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. El arma de las representadas a continuación a la que corresponda ese número será la que tú domines. Cada vez que luches llevando ese arma, sumarás 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE.

El hecho de que domines un arma no quiere decir que inicies la aventura llevando ese arma concreta. Sin embargo, tendrás oportunidad de adquirir armas a lo largo de tu aventura. Si te toca el hacha, habrás tenido mucha suerte, pues ésta es la única arma que Lobo Solitario lleva desde el comienzo de la aventura,

0 = Daga

5 = Espada

1 = Lanza

6 = Hacha

2 = Maza

7 = Espada

3 = Espada Corta

8 = Estaca

4 = Martillo de Guerra

9 = Espadón

como se explica más detalladamente en el apartado dedicado al equipo.

No puedes llevar más de 2 armas. Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Dominio en el manejo de...: +2 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE si se lleva este arma'.

Defensa Psíquica

Los Señores de la Oscuridad y muchas de las malvadas criaturas a sus órdenes tienen la habilidad de atacarte usando la fuerza de su mente. La disciplina del Kai de Defensa Psíquica te libra de perder puntos de RESISTENCIA cuando sufras este tipo de ataques.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Defensa Psíquica: no se pierden puntos al ser atacado con acometidas mentales'.

Ataque Psíquico

Esta disciplina permite a un Señor del Kai atacar al enemigo con la fuerza de su mente. Puede usarse al mismo tiempo que las armas normales y suma 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE. No todas las criaturas con las que te encontrarás en tu aventura pueden ser dañadas por el Ataque Psíquico. Cuando una criatura es inmune a este tipo de ataque, se te hace saber.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Ataque Psíquico: +2 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE'.

Afinidad Animal

Esta disciplina capacita a un Señor del Kai para comunicarse con algunos animales y para adivinar las intenciones de otros.

Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Afinidad Animal'.

Poder Mental sobre la Materia

Cuando un Señor del Kai domina esta disciplina puede mover pequeños objetos con los poderes de concentración de su mente.

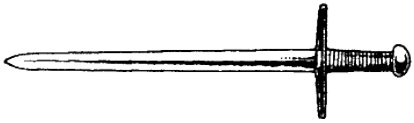
Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Poder Mental sobre la Materia'. Si llevas a cabo con éxito la misión propuesta a Lobo Solitario en este segundo libro, puedes añadir en tu *Carta de Acción* del libro tercero otra disciplina del Kai que tú mismo elijas. Esta disciplina adicional, junto con tus otras cinco destrezas y otros objetos especiales que hayas obtenido en los libros primero y segundo puedes usarlos en la próxima aventura de Lobo Solitario, que se titula *Las Cavernas de Kalte*.

Equipo

El capitán de la Guardia Real, D'Val, te conduce a la armería de palacio, donde entregas tu jubón y tu verde capa del Kai para que te los arreglen y limpien. Mientras esperas a que te devuelvan tu ropa, el capitán D'Val te da una bolsa llena de oro para tu viaje. Para averiguar cuánto oro contiene, elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Después suma 10 al número que hayas obtenido. El total representa la cantidad de Coronas de Oro que hay dentro de la bolsa. Anota esa cifra en la casilla 'Coronas de Oro' de tu *Carta de Acción*. (Si has llevado a cabo con éxito la misión del libro primero, puedes sumar esta cantidad a las Coronas de Oro que ya posees).

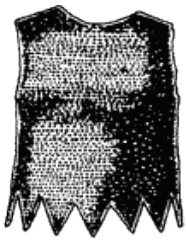
Sobre una gran mesa en medio de la armería hay dispuestos diversos objetos para que elijas dos cualesquiera de ellos.

ESPADA (Armas)



ESPADA CORTA (Armas)
DOS COMIDAS (Comidas)

COTA DE MALLA (Objetos especiales). Te permite sumar 4 puntos de RESISTENCIA al total que ya posees.

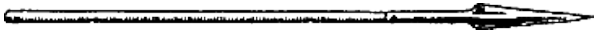


MAZA (Armas)

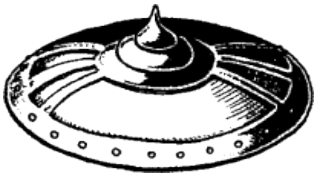
POCIÓN CURATIVA (Objeto de la mochila). Te hace recuperar 4 puntos de RESISTENCIA de los que hayas perdido en combate. Sólo hay cantidad suficiente para una dosis.

ESTACA (Armas)

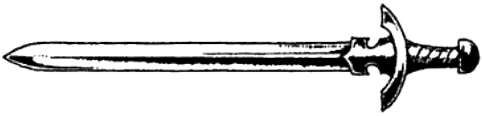
LANZA (Armas)



ESCUDO (Objetos especiales). Si lo usas en cualquier lucha, te añade 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE.



ESPADÓN (Armas)



Si ya llevas armas del libro primero, ahora tienes la oportunidad de cambiar una de ellas o las dos.

Apunta los dos objetos que elijas en la casilla correspondiente de tu *Carta de Acción* y anota también cualquier efecto que puedan tener sobre tus puntos de RESISTENCIA o tu DESTREZA EN EL COMBATE.

Cómo llevar el equipo

Una vez que tienes tu equipo completo, la siguiente lista te indica cómo has de llevarlo. No necesitas tomar notas, pero puedes volver a consultar esta lista en el transcurso de la aventura.

Espada: se lleva en la mano.
Espada corta: se lleva en la mano.
Comida: VA guardada en la mochila.
Cota de malla: se lleva puesta alrededor del pecho.
Maza: se lleva en la mano.
Poción curativa: va guardada en la mochila.
Estaca: se lleva en la mano.
Lanza: se lleva en la mano.
Escudo: se lleva colgado del hombro hasta que se entabla combate, en cuyo caso se sostiene en la mano.
Espadón: se lleva en la mano.

Cuántos objetos puedes llevar

Armas

El número máximo de armas que puedes llevar es 2.

Objetos de la mochila

Como la cabida de la mochila es reducida, sólo puedes guardar en ella a la vez un máximo de 8 artículos, incluidas las comidas.

Objetos especiales

Los objetos especiales no se guardan en la mochila. Cuando encuentres alguno, se te indicará cómo has de llevarlo.

Coronas de Oro

Se llevan siempre en la bolsa, que no puede contener más de 50 Coronas.

Comida

La comida se guarda en la mochila. Cada comida cuenta como 1 objeto.

Cualquier objeto que pueda serte de utilidad y del que puedas apoderarte durante la aventura y anotarlo en tu *Carta de Acción*, en el texto aparecerá escrito con la inicial en mayúscula. Y a no ser que expresamente se diga que es un objeto especial, lo llevarás en la mochila.

Cómo utilizar tu equipo

Armas

Las armas te ayudan en los combates. Si tienes la disciplina del Kai de Dominio en el Manejo de Armas y el arma adecuada, sumarás 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE. Si entablas combate sin armas, restarás 4 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE y tendrás que luchar con las manos. Si durante la acción encuentras un arma, puedes apoderarte de ella y usarla. (Recuerda que sólo puedes llevar 2 armas a la vez).

Objetos de la mochila

Durante tu viaje descubrirás diversos objetos útiles que puedes querer conservar. (Recuerda que sólo puedes cargar 8 objetos a la vez en la mochila). En cualquier momento en que no estés en combate tienes la posibilidad de cambiarlos o desecharlos.

Objetos especiales

Cada objeto especial tiene una finalidad o un efecto determinados. Unas veces esto se te dirá cuando descubras el objeto, otras te será revelado más adelante conforme avanza la aventura.

Toma nota en tu *Carta de Acción* de un mapa que hallaste entre las ruinas del monasterio.

Comienzas esta sección con el Sello de Hammerdal, un anillo que llevas puesto en la mano derecha. Anótalo en tu *Carta de Acción* en la casilla de objetos especiales.

Coronas de Oro

La moneda de curso legal en Sommerlund es la Corona, una pequeña moneda de oro. Puedes utilizar las Coronas de Oro para pagar el transporte o la comida y hasta puedes usarlas como soborno. Muchas de las criaturas con las que te encontrarás poseen Coronas de Oro o las tienen escondidas en sus guaridas. Cada vez que mates a una de estas criaturas puedes apropiarte las Coronas de Oro que tenga y guardarlas en tu bolsa.

Comida

Necesitarás comer regularmente durante tu aventura. Si no tienes comida cuando se te ordene comer perderás 3 puntos de RESISTENCIA. Si has elegido la disciplina del Kai de la caza como una de tus cinco destrezas, no tienes necesidad de sacar una comida cuando se te dé la orden de comer.

Poción curativa

Esta poción puede devolverte 4 puntos de RESISTENCIA de los que hayas perdido en combate. Sólo tienes cantidad suficiente para una dosis. Si durante la aventura encuentras otras pociones curativas, se te informará de cuáles son sus efectos. Todas las pociones curativas son objetos de la mochila.

Reglas para los Combates

Habrá ocasiones durante tu aventura en que tendrás que luchar con algún enemigo. La DESTREZA EN EL COMBATE y los puntos de RESISTENCIA del enemigo se indican en el texto. La finalidad de Lobo Solitario en los combates es matar al enemigo reduciendo a cero sus puntos de RESISTENCIA y perdiendo él mismo los menos puntos de RESISTENCIA posible.

Al comienzo del combate, anota los puntos de RESISTENCIA de Lobo Solitario y de su enemigo en las casillas correspondientes a resultados de los combates en la *Carta de Acción*.

La secuencia de un combate es la siguiente:

1. Suma los puntos que hayas ganado gracias a tus disciplinas del Kai al total de tu actual DESTREZA EN EL COMBATE.
2. Resta de ese total la DESTREZA EN EL COMBATE de tu enemigo. El resultado es tu puntuación en el combate. Anótala en la *Carta de Acción*.
   Ejemplo
   Lobo Solitario (DESTREZA EN EL COMBATE 15) cae en una emboscada que le tiende Diablo Alado (DESTREZA EN EL COMBATE 20). No existe la posibilidad de que Lobo Solitario eluda el combate. Por tanto debe resistir y luchar cuando la mencionada criatura se precipita sobre él. Lobo Solitario posee la disciplina del Kai de Ataque Psíquico, así que suma 2 puntos a su DESTREZA EN EL COMBATE, cuyo total será por consiguiente 17.
   De ese total resta la DESTREZA EN EL COMBATE de Diablo Alado, con lo que resulta una puntuación de -3 (17–20 = -3), que es anotada en la *Carta de Acción*.
3. Una vez que has obtenido tu puntuación en el combate, elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.
4. Consulta la Tabla de resultados de los combates. En la hile-

ra superior de recuadros figuran las distintas puntuaciones posibles de los combates. En la primera columna de la izquierda y en la última de la derecha aparecen los números correspondientes al que has elegido al azar en la *Tabla de la Suerte*. Busca la casilla en la que se crucen la línea vertical trazada desde el recuadro superior donde aparezca tu puntuación en el combate y la línea horizontal trazada desde el número que hayas elegido al azar en la *Tabla de la Suerte*. En esa casilla encontrarás los puntos de RESISTENCIA que han perdido Lobo Solitario y su enemigo en este asalto. (E representa los puntos perdidos por el enemigo; LS, los puntos perdidos por Lobo Solitario).

Ejemplo

La puntuación en el combate entre Lobo Solitario y Diablo Alado ha quedado fijada en -3. Si el número sacado en la *Tabla de la Suerte* es un 6, entonces el resultado del primer asalto del combate es:

Lobo Solitario pierde 3 puntos de RESISTENCIA.
Diablo Alado pierde 6 puntos de RESISTENCIA.

5. Anota en la *Carta de Acción* los cambios experimentados por los puntos de RESISTENCIA de los participantes en el combate.
6. A no ser que se te den otras instrucciones o que tengas la opción de eludir el combate, ahora comienza el próximo asalto.
7. Repite la secuencia desde el apartado 3.

Este proceso de combates continúa hasta que los puntos de RESISTENCIA del enemigo o de Lobo Solitario queden reducidos a cero. En ese momento el que tenga cero puntos es declarado muerto. Si el muerto es Lobo Solitario, la aventura habrá terminado. Si el muerto es el enemigo, Lobo Solitario continúa la aventura, pero con sus puntos de RESISTENCIA disminuidos.

En la página siguiente a la *Tabla de la Suerte* aparece un resumen de las reglas para los combates.

Eludir el combate

Durante la aventura se te dará a veces la oportunidad de eludir el combate. Si ya has comenzado un asalto y decides rehuirlo, calcula el resultado de la forma habitual. Los puntos perdidos por el enemigo a consecuencia de ese asalto no se contabilizan si tú te evades. Únicamente Lobo Solitario puede perder puntos de RESISTENCIA durante ese asalto, pero ése es el riesgo que implica escaparse. Sólo podrás huir si el texto de la sección correspondiente te permite hacerlo.

Niveles de Entrenamiento Kai

El cuadro de más abajo indica los distintos rangos y títulos otorgados a los Señores del Kai en cada etapa de su entrenamiento. Cada vez que hayas completado con éxito una aventura de la serie LOBO SOLITARIO, conseguirás una disciplina Kai suplementaria y así podrás ascender progresivamente hacia el dominio completo de las diez disciplinas Kai.

1. Postulante
2. Novicio
3. Aprendiz
4. Discípulo
5. Iniciado—Es el rango con el que emprendiste por primera vez una aventura de Lobo Solitario
6. Aspirante
7. Guardián
8. Guerrero o Viajero
9. Sabio

10. Maestro

Tras estas diez disciplinas Kai básicas existen otras disciplinas Kai secretas, de orden superior, llamadas Magnakai. Adquiriendo la sabiduría del Magnakai, un Señor del Kai puede progresar hacia el dominio supremo y convertirse en un Gran Señor del Kai.

La Sabiduría del Kai

Tu misión va a estar llena de peligros, pues los Señores de la Oscuridad y sus servidores son enemigos crueles y astutos que no conceden ni esperan clemencia. Utiliza el mapa para orientarte y seguir el camino más directo hacia Hammerdal. Toma notas conforme vas avanzando a lo largo de la historia, porque te serán de gran utilidad en futuras aventuras.

Muchos objetos que encontrarás te ayudarán durante la aventura. Algunos objetos especiales te serán útiles en próximas aventuras de Lobo Solitario, mientras que otros no tendrán ninguna utilidad real. Por lo tanto, deberás elegir con mucho cuidado los que decides conservar.

Hay muchas rutas que conducen a Hammerdal, pero sólo una te permitirá recuperar la Espada del Sol y volver a Sommerlund con un mínimo de peligros. Con una sabia elección de las disciplinas del Kai y una buena dosis de valor, cualquier jugador será capaz de llevar a cabo la misión, por reducidos que sean su inicial DESTREZA EN EL COMBATE o sus puntos de RESISTENCIA.

El destino de tu país depende del éxito de tu peligrosa misión.

¡Buena suerte!

1

El capitán D'Val y sus guardias te escoltan hasta las puertas de la ciudadela, donde un pequeño carruaje cubierto te espera. En cuanto montas en él, las puertas se abren y partes a toda velocidad atravesando las atestadas calles de Holmgard. Después de un corto e incómodo viaje, el carruaje se detiene y el cochero descorre la cortina de la ventanilla de comunicación.

-Hemos llegado al puerto, señor. Allí está vuestro barco, el *Cetro Verde* -al decir esto, el cochero señala una esbelta carabela mercante anclada cerca del muelle.

-El nombre del primer oficial es Ronan. Os espera en la taberna *El Buen Ánimo*, que encontraréis cruzando la plaza.

Luego el cochero te dice adiós y finalmente desaparece entre el hervidero de gente.

Llegas a la taberna y encuentras la puerta delantera cerrada y las contraventanas echadas. Estás tratando de decidir qué hacer cuando una mano te agarra del brazo y te arrastra hacia la oscuridad.

Si deseas empuñar tu arma y atacar al desconocido asaltante, **pasa al número 273**.

Si intentas librarte de su presa, **pasa al 160**.

2

La diligencia avanza por un tramo muy estrecho y sinuoso del camino de la costa bajo altos y sobresalientes acantilados. Un desprendimiento de rocas ha bloqueado el camino y es menester despejarlo. Estás ayudando al cochero a retirar del camino un gran peñasco cuando oyes el ruido de un nuevo desprendimiento. Una enorme piedra se desprende del prominente acantilado y mata al cochero sin que puedas hacer nada para salvarle. Estaba a escasa distancia de ti cuando ha encontrado la muerte.

Si posees la disciplina de Sexto Sentido, **pasa al número 42**.

Si no la tienes, **pasa al 168**.

3

Sales a una pequeña calleja que hay detrás de la tienda, al final de la cual descubres un caballo atado a un poste.

Si deseas montar ese animal y huir del poblado, **pasa al número 150**.

Si no quieres apoderarte del caballo, deja la callejuela **pasando al número 19**.

4

El mesón está lleno de bandidos y borrachos, marineros ociosos de los barcos mercantes anclados en el embarcadero, todos cantando y bebiendo mientras algunos prueban su fuerza echando pulsos. Están tan absortos que nadie nota tu entrada. En un

rincón del fondo ves a los marineros que te han robado. Permanecen sentados alrededor de una mesa redonda sobre la que hay varias jarras de cerveza vacías. Sabes que, si has de llegar a tiempo a Durenor, debes recuperar cuanto antes el Sello de Hammerdal y tus Coronas de Oro.

Si deseas enfrentarte a los pescadores, **pasa al número 104**.

Si quieres hablar con el mesonero en la barra, **pasa al 342**.

Si prefieres probar suerte echando un pulso y ganar algunas Coronas de Oro, **pasa al 276**.

5

La puerta se abre de golpe y por ella irrumpe un Helghast empuñando una negra espada. Atacas a esa criatura cuando entra en la bodega y le rasgas el pecho de un terrible tajo. Lanza un grito espantoso pero, aunque gravemente herido, te acomete dando un gran salto. Debes luchar a muerte contra esa criatura.

Helghast herido: Destreza en el Combate 22 Resistencia 20

Es una criatura de ultratumba. Multiplica por 2 los puntos de RESISTENCIA que pierda debido al poder de la Sommerswerd. Es inmune al Ataque Psíquico. Si matas al Helghast puedes salir de la bodega por la puerta abierta.

Pasa al número 166.

6

El chaval se ha dado cuenta de que le sigues. Una vez fuera de la factoría, gira en redondo y echa a correr hacia el sur. Tú le persigues, pero pronto desaparece en el laberinto de callejas y almacenes que bordean el muelle.

Tuerces hacia el este por la vía Yunta de Bueyes y pasas junto a otra entrada de la factoría. Un poco más allá divisas un letrero sobre la puerta de una pequeña tienda:

Si deseas entrar en la herrería, **pasa al número 266**.

Si prefieres continuar en dirección este, **pasa al 310**.

7

Dorier se aparta de un salto de la mesa y desenvaina su espada. Al instante su hermano Ganon se apresta a ayudarle. Debes luchar contra ellos como contra un solo enemigo.

Dorier y Ganon: Destreza en el Combate 28 Resistencia 30

Debido a la sorpresa de tu ataque, suma 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE sólo en el primer asalto. A causa de su combinada fuerza de voluntad, una destreza desarrollada durante su entrenamiento como caballeros, son inmunes al Ataque Psíquico.

Si vences en esta pelea, **pasa al número 33**.

8

Tu sueño es realmente profundo, un sueño del que nunca despertarás. Durante la noche te ha mordido una serpiente del desierto. Su veneno mortal tarda solamente unos segundos en hacer efecto.

Tu misión y tu vida acaban aquí.

9

Ilustración I

El decimoquinto día de tu expedición, por la mañana temprano, tus ojos contemplan el asombroso espectáculo de Hammerdal, la ciudad rodeada de montañas. La capital de Durenor, a diferencia de otras ciudades de los Lastlands, no necesita fortificaciones construidas por la mano del hombre. Las cumbres de la cordillera

Sobre un altozano, en el centro mismo de la ciudad, se alza la Torre del Rey, una magnífica construcción de piedra y cristal.

de Hammerdal que la rodean proporcionan a sus habitantes una protección mucho más segura.

El carruaje cruza a toda velocidad los fértiles campos de labor de los alrededores de la capital. Hammerdal cuenta con numerosas torres y anchas calles. Sobre un altozano, en el centro mismo de la ciudad, se alza la Torre del Rey, una magnífica construcción de piedra y cristal. Cuando el carruaje se detiene ante la puerta de la Torre, comprendes de pronto por primera vez que, al tener que hacerte cargo de la Espada del Sol, tu destino está llamado a formar parte de la antiquísima leyenda de los Lastlands.

Pasa al número 196.

10

Compras un billete (márcalo como Objeto Especial en tu *Carta de Acción*) y el hombre te conduce hasta una diligencia que espera junto a la puerta oriental de la ciudad. Está vacía y tomas asiento al lado de una de las ventanillas circulares. Te alegra comprobar que el asiento es muy cómodo, pues el viaje a Port Bax dura siete días.

Metes tu equipo bajo el asiento, te acomodas y te quedas medio dormido.

Cuando despiertas, hay en la diligencia otros cinco pasajeros y el viaje a Durenor ha comenzado.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si el número elegido está entre el 0 y el 3, **pasa al 51**.

Si está entre el 4 y el 6, **pasa al 195**.

Si está entre el 7 y el 9, **pasa al 339**.

11

Cubriéndote con tu capa del Kai te ocultas en el interior de un gran barril de madera. Pero es inútil, pues en menos de un minuto la trampilla se abre y cuatro indignados aldeanos bajan de un salto al sótano llevando antorchas y espadas en las manos. A patadas te sacan del sótano y los gritos de la chusma apagan las súplicas con las que pides merced.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

12

El capitán Kelman abre una vitrina y saca un tablero de samor. Las piezas del juego, bellamente talladas, ya están dispuestas cuando él con mucho cuidado coloca el tablero sobre la mesa.

Aceptas un tanto a disgusto una apuesta de 10 Coronas de Oro y empezáis a jugar.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Si posees la disciplina de Sexto Sentido, puedes sumar 2 a ese número.

Si la cantidad resultante está entre 0 y 3, **pasa al número 58**.

Si está entre 4 y 6, **pasa al 167**.

Si está entre 7 y 11, **pasa al 329**.

13

Tu disciplina del Kai te revela que el sendero de la izquierda es la ruta más rápida para ir a Durenor. Ajustas la carga de tu equipo en la mochila y emprendes de nuevo el camino.

Pasa al número 155.

14

Al iniciarse la competición, utilizas tu disciplina del Kai para debilitar la concentración de tu adversario. Gotas de sudor corren por su frente y sus ojos se estrechan poco a poco conforme desfallece bajo tu implacable Ataque Psíquico. En menos de un minuto se desploma en el suelo sin sentido.

Pasa al número 305.

15

Su mirada de sospecha se torna en otra de sorpresa.

-Creí que era un impostor, Señor del Kai. Debo confesarle que me había propuesto darle una lección que no olvidaría el resto de su vida. Perdone mis dudas, pero su historia es tan grave que me resistía a creer que fuera verdad. He jurado defender la frontera y no puedo abandonar esta atalaya, pero le ofrezco todo lo que poseo por si puede ayudarle en su misión.

Coloca sobre una gran mesa de roble los siguientes objetos invitándote a elegir los que necesites:

Espadón
Maza
Estaca
Poción curativa (permite recuperar 3 puntos de RESISTENCIA)
Comestibles suficientes para 3 comidas
Mochila
12 Coronas de Oro

Cuando te dispones a marcharte, te indica la dirección que debes tomar.

-Cuando llegue al río Rymerift, tome el camino del norte. Encontrará un puente protegido por los hombres del rey. Le pedirán la contraseña y responderá con la palabra «ocaso». El camino que arranca al otro lado del Rymerift conduce a Port Bax. Buen viaje, Lobo Solitario.

Das las gracias al bravo guerrero y partes. Debes dejar el caballo en la atalaya, pues es imposible cabalgar a través de la densa espesura.

Pasa al número 244.

16

Agarras un vaso de cerveza y lo rompes golpeándolo contra el borde de la mesa. El cristal del vaso roto corta como una navaja. Con él te haces un gran corte en el dorso de la mano izquierda, que en seguida empieza a sangrar. Te cubres la herida con la mano derecha y te concentras: sientes el calor de tu poder curativo que sana la herida. Cuando apartas la mano derecha, no queda ninguna huella o cicatriz de la cortadura. El marinero te mira asombrado.

Pasa al número 268.

17

Has recorrido la mitad de la cubierta cuando la puerta de la bodega se abre de golpe y un Helghast se abalanza gritando contra ti. No puedes eludirle y te hiere gravemente en las piernas con su negra espada. Pierdes 5 puntos de RESISTENCIA y caes en el interior de la bodega. Debes luchar a muerte con esa criatura.

Helghast: Destreza en el Combate 22 Resistencia 30

Es una criatura de ultratumba, así que recuerda multiplicar por 2 los puntos de RESISTENCIA que pierda en el combate a causa del poder de la Sommerswerd. El Helghast es inmune al Ataque Psíquico.

Si matas al Helghast, puedes salir de la bodega por la puerta abierta **pasando al número 166**.

18

La calle delante de ti está completamente bloqueada por unos carros cuyos cargamentos están siendo descargados y trasladados a un barco mercante. Tuerces por la vía Yunta de Bueyes. A tu izquierda hay otra entrada a la factoría de Ragadorn. Más allá descubres una tienda más pequeña con un letrero encima de la puerta que dice:

Si deseas entrar en la factoría, **pasa al número 173**.

Si prefieres examinar la herrería del armero, **pasa al 266**.

Si quieres seguir caminando hacia el este, **pasa al 310**.

19

A escasa distancia, una pequeña partida sigue en tu busca caminando por los húmedos adoquines de la calle. Corres hacia la

oscura entrada de una tiendecita. Con el corazón golpeándote el pecho, rezas para que no te hayan descubierto.

Pasa al número 71.

20

Te encaminas por esa calle infestada de ratas, que desciende abruptamente hacia los muelles y embarcaderos del río Dorn. Desde la orilla ves el puente Ragadorn. Es la única conexión entre las zonas este y oeste de esta sórdida ciudad portuaria. Abriéndote camino a empujones entre la multitud que abarrota el puente entras en una vía pública llena de basuras y que tiene por nombre calle del Comercio Oriental.

Pasa al número 186.

21

El tramposo yace muerto a tus pies. Das la vuelta al cadáver con el pie y de las mangas de su jubón sacas varias cartas que arrojas sobre la mesa. Los curiosos pronto se dispersan y la taberna

vuelve a recobrar su bullicio y su actividad. Los otros jugadores retiran su dinero de la mesa y dejan el resto para ti.

Para averiguar cuánto dinero ha quedado en la mesa, elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. (En este caso, 0 = 10 en vez de cero). Luego multiplica ese número por 3. El resultado es la cantidad de Coronas de Oro que hay sobre la mesa. También puedes quedarte con la Daga del tramposo si lo deseas. Recuerda anotarlo todo en tu *Carta de Acción*.

Cuando el cadáver es sacado afuera, te diriges al mostrador y llamas al posadero. Pones en su mano una Corona de Oro y le pides una habitación para esa noche.

Pasa al número 314.

22

Por la mañana te despierta el grito que lanza el vigía de cubierta.

-¡Naufragio a estribor por la parte de proa!

Te vistes rápidamente y subes a cubierta, donde te reúnes con el capitán, que está junto a la barandilla.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número así obtenido está entre el 0 y el 4, **pasa al 119**.

Si está entre el 5 y el 9, **pasa al 341**.

23

Persigues a la peluda criatura por un pasadizo estrecho y sinuoso durante casi diez minutos y estás a punto de abandonar la persecución cuando el pasadizo desemboca en una gran caverna

iluminada con antorchas. Una visión pasmosa se presenta ante tus ojos. La caverna alberga a toda una colonia de esas extrañas criaturas, que están muy ocupadas en clasificar y examinar un enorme montón de objetos raros esparcidos por el centro del recinto.

Si posees la disciplina de Afinidad Animal, **pasa al número 144**.

Si no la posees, **pasa al 295**.

24

Es la cripta de Killean, perteneciente al señor de Ragadorn que gobernó en otro tiempo la ciudad. Pero él y otros muchos de sus habitantes murieron durante la peste de la Muerte Roja hace tres años.

Recuerdas de pronto a un oficial de tu monasterio cuyo nombre era Zorro Veloz y que contaba muchas historias de sus viajes a Ragadorn. La Muerte Roja mató a la mitad de la población de esta ciudad. También acabó con la vida de Zorro Veloz.

Si deseas volver al mesón, **pasa al número 177**.

Si quieres ir hacia el oeste por la calle de la Tumba, **pasa al 253**.

Si prefieres ir hacia el este por la calle de la Atalaya, **pasa al 319**.

25

Recorres con la mirada la concurrida taberna y observas que muchos naturales del pueblo están jugando a diversos juegos de azar. Cerca de la puerta principal un joven pícaro ha puesto boca

abajo tres copas de madera sobre la mesa ante la que está sentado. Las cambia de lugar y reta a los presentes a que adivinen en qué copa está escondida una canica. Si alguien acierta, él le pagará el doble del dinero que haya apostado.

Si posees la disciplina de Sexto Sentido, o Poder Mental sobre la Materia, **pasa al número 116**.

Si no posees ninguna de esas destrezas, **pasa al 153**.

26

Ilustración II

Estás contemplando las órbitas vacías de un esqueleto andante. Aunque aparece retorcido y desfigurado, reconoces en él al capitán Kelman. En realidad te encuentras sobre la cubierta del *Cetro Verde*, que se hundió durante una tormenta hace veintiocho días y que ha sido sacado de su lóbrega tumba esa misma mañana para unirse a la flota de barcos rescatados de las profundidades submarinas.

El capitán muerto extiende hacia ti una mano rota y con voz escalofriante te pide que depongas en el suelo la Sommerswerd.

-Baja la espada y mi alma se verá libre de este tormento.

Si deseas depositar la Espada del Sol sobre la cubierta, **pasa al número 248**.

Si decides atacar al capitán zombi, **pasa al 66**.

27

Caminas durante más de tres horas por el solitario camino de la costa antes de que empiece a hacerse de noche. Estás muy cansado y decides dormir un poco y proseguir viaje al amanecer.

Aunque aparece retorcido y desfigurado, reconoces en él al capitán Kelman.

Recuerdas lo que tus maestros del Kai te contaron acerca del desierto[1] entre Sommerlund y Durenor, donde por la noche vagan manadas de perros salvajes.

Pensando en esas historias, decides pasar la noche al abrigo de un frondoso árbol al borde del camino.

> Tu descanso es muy reconfortante. Recupera 2 puntos de RESISTENCIA (si has perdido más de uno en lo que llevas de aventura), y **pasa al número 312**.

28

Los cobardes Szalls lanzan gritos de terror y salen corriendo en todas direcciones para evitar tu acometida. Pronto han escapado del claro y tú te vuelves para auxiliar al moribundo. Apenas le queda un soplo de vida y está demasiado débil para poder hablar.

> Si deseas sacarle con mucho cuidado la lanza del pecho **pasa al número 106**.
>
> Si prefieres registrar su mochila para ver si encuentras algún objeto útil **pasa al 320**.

29

Abres la cerradura y te retiras detrás de la puerta de la escotilla. La súbita corriente de aire hace que una oleada de llamas salga de la bodega. Te tambaleas hacia atrás al tiempo que te cubres con las manos la cara quemada. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.

-¡Fuego, fuego! -resuena a gritos por toda la nave.

---

[1] El desierto al que se refiere el texto son realmente las Tierras Salvajes o Wildlands, ubicadas, tal y como se narra, entre Sommerlund y Durenor.

La tripulación asustada trata de combatir el incendio. Una hora le cuesta sofocarlo. Los daños que ha causado son considerables. Todas las provisiones de comida y agua potable estaban en esa bodega y el fuego las ha destruido, a la vez que ha debilitado la estructura del barco.

Mientras examinas los escombros, se acerca a ti el capitán, cuyo rostro está ennegrecido por el humo. Lleva algo en un envoltorio bajo el brazo.

-Debemos hablar en privado, señor -te dice con serenidad.

Sin responder te das la vuelta y le sigues a su camarote.

Pasa al número 222.

30

Caes con tremendo choque atravesando las maderas podridas de la cubierta inferior. No sufres ningún daño en la caída, pero el hedor a podredumbre te abruma. Te incorporas penosamente y desenvainas la Sommerswerd. Cuatro horribles zombis surgen tambaleantes de la oscuridad, extendiendo hacia tu cuello sus manos retorcidas. Debes luchar contra ellos como contra un único enemigo.

Marineros zombis: Destreza en el Combate 13 Resistencia 16

Son criaturas de ultratumba, así que recuerda multiplicar por 2 los puntos de RESISTENCIA que pierdan, debido al poder de la Espada del Sol. Son inmunes al Ataque Psíquico.

Si ganas la pelea, **pasa al número 258**.

31

Tu primer encuentro con el lugarteniente lord Rhygar ha sido para ti una enorme sorpresa. Habías esperado encontrarte con un viejo servil, como lo son muchos de los cónsules de los países meridionales que infestan con sus delegaciones la corte de tu Rey. El hombre provisto de una pesada cota de malla que tienes delante no es ni viejo ni servil. Pronto compruebas que el lugarteniente lord Rhygar es un hombre excepcional.

Nacido de padre sommerlundés y de madre durenesa, ha llegado a ser una especie de héroe legendario en esa ciudad. En la última década ha mandado a los ejércitos de las naciones aliadas logrando varias victorias sobre los bárbaros de las heladas tierras de Kalte. Prudente en la paz, valeroso en la guerra, no podrías desear un mejor compañero para tu búsqueda de la Sommerswerd, la Espada del Sol.

Rhygar ordena que se te sirva un suntuoso banquete. Es con mucho la mejor comida que has probado desde que estalló la guerra. Durante el festín recuerdas los acontecimientos que te han llevado a Port Bax y reflexionas sobre el tremendo reto que aún te espera. Después de la comida Rhygar hace llamar a su médico, el cual te cura las heridas. Sus pociones te permiten recuperar 6 puntos de RESISTENCIA. Después te aconseja que duermas, pues a la mañana siguiente deberás salir con el lugarteniente lord hacia Hammerdal.[2]

Al día siguiente, por la mañana temprano, eres conducido a un jardín interior situado en la parte posterior del consulado, donde ya te esperan montados a caballo Rhygar y tres de sus mejores soldados. Serán tus guardaespaldas y guías en el camino de 230 millas que aún te separa de Hammerdal. Las calles de Port Bax

[2]Si no tienes una Mochila, en esta sección puedes dar por supuesto que Rhygar te ha equipado con una.

están comenzando a cobrar vida mientras atraviesas cabalgando la ciudad. Al cruzar la puerta de las mohosas murallas, confías en coronar con éxito tu misión.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

> Si el número que te sale está entre el 0 y el 4, **pasa al 176**.
>
> Si está entre el 5 y el 9, **pasa al 254**.

32

Te despierta al amanecer el penetrante canto de un gallo. Ves las sinuosas calles de Ragadorn a través de un velo de lluvia que cae a raudales golpeando el empedrado del suelo. Han transcurrido seis días desde que saliste de Holmgard y aún te separan 200 millas de Port Bax.

Estás en el pajar de una gran estación de diligencias. Ha llegado un grupo de hombres con verdes vestiduras y han empezado a limpiar uno de los carruajes. Oyes decir a uno de ellos que la diligencia sale con destino a Port Bax a la una de la tarde y que el viaje dura siete días.

Tienes hambre y debes tomar una comida o perderás 3 puntos de RESISTENCIA.

Después de desayunar, si decides acercarte a uno de los cocheros y comprar un billete para Port Bax, **pasa al número 136**.

Si prefieres descender por la escala exterior a la calle, **pasa al número 238**.

33

Los otros pasajeros te miran horrorizados sin acertar a creer lo que has hecho. Antes de que puedas explicarles lo ocurrido, la puerta delantera se abre con gran estrépito y entran precipitadamente seis soldados provistos de armaduras y conducidos por el posadero. Son la guardia del lugar y el posadero tuerto les grita que te arresten.

Si deseas luchar con ellos, **pasa al número 296**.

Si decides escapar por la puerta trasera, **pasa al 88**.

34

Al cerrar la puerta de tu camarote, oyes los gritos frenéticos de los marineros que se preparan para rechazar a los atacantes. De repente el ruido sordo de algo que choca contra la cubierta en la parte de popa es seguido por los alaridos de unas criaturas que conoces demasiado bien: ¡los giaks! Los zlans están dejando caer sobre la nave redes llenas de giaks. La puerta de tu camarote se abre de golpe y te encuentras frente a tres de esas horribles criaturas de piel grisácea. Sus espadas están melladas y cubiertas

de sangre. No puedes eludir el combate y debes luchar contra ellos como contra un solo enemigo.

Giaks: Destreza en el Combate 16 Resistencia 14

Si vences en la pelea, **pasa al número 345**.

35

Pasas por encima del soldado inconsciente y te alejas corriendo de la torre hacia el interior del bosque. Si aparecen más guardias, es probable que te ataquen primero y pregunten después.

Llevas andando más de dos horas cuando llegas a una bifurcación junto a un roble enano.

Si posees la disciplina de Rastreo, **pasa al número 13**.

Si deseas tomar el ramal de la izquierda, **pasa al número 155**.

Si quieres dirigirte por el de la derecha, **pasa al 293**.

36

La comida está deliciosa y en pocos minutos has dado cuenta de ella. Decides echar un sueñecito antes de reunirte con los otros pasajeros. Pero cuando vas a tumbarte en la cama, un terrible dolor te atenaza el estómago. Se te doblan las piernas y caes temblando en el suelo. Sientes como si el cuerpo entero te ardiera. En tu mente se repite una palabra: veneno, veneno, veneno…

Si tienes hierbas de Laumspur, **pasa al número 145**.

Si posees la disciplina de Curación, **pasa al 210**.

Si no posees ni una cosa ni otra, **pasa al 275**.

37

Ilustración III

El interior de la diligencia está caldeado y seco. Mientras te sacudes la lluvia de la capa del Kai, observas a los otros tres pasajeros que viajan en el carruaje: dos mujeres y un hombre que ronca sonoramente. Una de las mujeres te mira sonriendo.

-Llegaremos a Ragadorn dentro de seis horas -dice colocando su cesta en el suelo para que puedas sentarte a su lado.

Luego te informa de que ella vive en Ragadorn y te cuenta algunas cosas sobre esa ciudad portuaria.

-Desde que Killean, el señor de Ragadorn, murió hace tres años, la ciudad es gobernada por el malvado Lachlan, su hijo. Él y sus mercenarios no son otra cosa que piratas. Desangran al pueblo con sus pesados impuestos y, si alguien protesta, le despachan. La situación es penosa. Siga mi consejo y márchese de Ragadorn lo antes que pueda.

Durante el viaje debes tomar una comida o perderás 3 puntos de RESISTENCIA.

Entonces oyes a lo lejos el tañido de una campana. Te asomas por la ventanilla y divisas las murallas de Ragadorn. La diligencia entra por la puerta occidental y se detiene. Al saltar a tierra, percibes el olor repugnante de este sórdido puerto de mar. Un letrero enmohecido clavado en una pared dice:

BIENVENIDO A RAGADORN

La mujer te dice que puedes tomar una diligencia a Port Bax en una estación que hay cerca de la puerta oriental de la ciudad.

Si deseas ir hacia el norte por la calle de la Puerta Occidental, **pasa al número 122**.

Si quieres dirigirte hacia el sur por el paseo de la Ribera del Este, **pasa al número 323**.

El interior de la diligencia está caldeado y seco.

Si prefieres caminar en dirección este por la calle del Hacha, **pasa al 257**.

38

Agarras el mango de la Lanza y la arrojas contra el pecho del Helghast. Éste profiere un grito de agonía y rabia y afloja los dedos con que te oprimía la garganta. Ruedas por el suelo y ves cómo la horrible criatura se desploma retorciéndose y tratando desesperadamente de arrancarse la Lanza.

Si deseas agarrar el mango de la Lanza y clavarla más profundamente en el pecho del Helghast, **pasa al número 269**.

Si prefieres escapar corriendo lo más rápidamente posible, **pasa al 313**.

39

Al anochecer, la diligencia hace alto en una posada del camino a Port Bax. El coste de una habitación por noche es de 1 Corona de Oro para los pasajeros de la diligencia y de 3 Coronas de Oro para cualquier otra persona. Cuando te dispones a entrar en la posada, el cochero te pide el billete.

Si tienes billete para el viaje a Port Bax, **pasa al número 346**.

Si no lo tienes, **pasa al 156**.

40

Mientras se preparan el ejército y la flota de Durenor transcurren catorce días, durante los cuales permaneces en Hammerdal como huésped del rey. Cada día que pasa aumenta tu inquietud por la suerte de tus compatriotas cercados en Holmgard y pides al cielo que tengan fuerzas suficientes para resistir a los Señores de la Oscuridad hasta que tú vuelvas.

En tu obligado exilio dedicas todos los días muchas horas al ejercicio y a la meditación. Te visita un herbolario durenés llamado Madin Rendalim, famoso en todos los Lastlands por sus conocimientos y habilidad en las artes curativas. Te repone los puntos de RESISTENCIA que has perdido hasta ahora en tu aventura y te da una poderosa poción de Laumspur que te permitirá recuperar 5 puntos de RESISTENCIA si la tomas después de un combate. (Anótala entre los Objetos de la mochila en tu *Carta de Acción*).

Te trae también malas noticias. El cadáver del lugarteniente lord Rhygar ha sido hallado en el bosque cerca de la entrada al túnel de Tarnalin. Fue muerto por un Helghast.

Si posees la disciplina de Sexto Sentido, **pasa al número 97**.

Si no posees esa destreza, **pasa al 242**.

41

Tienes suerte, pues el barco ha visto tus señales de socorro y se dirige hacia ti. Es un pequeño barco pesquero del puerto de Ragadorn. Los pescadores son gente de aspecto rudo, pero te envuelven en una manta caliente y te ofrecen comida. El capitán te aconseja que duermas, ya que tardaréis dos o tres horas en llegar a Ragadorn.

Si deseas seguir el consejo del capitán, recupera 1 punto de RESISTENCIA y **pasa al número 194**.

Si prefieres permanecer despierto y estar atento por si divisas a otros supervivientes de la tormenta, **pasa al 251**.

42

Tienes la impresión de que sobre el acantilado hay alguien y que la víctima contra la que iba dirigido su ataque eras tú. ¡Alguien está intentando matarte!

Pasa al número 168.

43

Blandes la Espada del Sol describiendo un amplio arco y de una estocada derribas a cuatro zombis. Pero tan pronto como sus cuerpos caen sobre el suelo de la cubierta, otros se apresuran a ocupar su lugar. Te arrollarán antes de que consigas matarlos a todos. Cuando empiezan a desgarrarte la capa, te ves obligado a arrojarte por la borda al mar para evitar una muerte segura.

Pasa al número 286.

44

El veneno ha penetrado en tu sangre. Notas que el brazo se te entumece y comienzas a sudar. El último sonido que oyes es el suave batir de las olas y los graznidos de los buitres en lo alto del cielo.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

45

Te diriges galopando por el camino forestal hacia los jinetes encapotados cuando uno de ellos enarbola una negra vara por encima de su cabeza. Corona el extremo de la vara un nudo de acero negro entrelazado que comienza a lanzar llamas de un intenso color azul. En el preciso momento en que te dispones a atacar, la maligna vara arroja un rayo de energía ardiente que explota junto a ti. La fuerza de la explosión te derriba hacia un lado y caes en medio de la maleza.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si el número así elegido está entre el 0 y el 7, **pasa al 311**.

Si es el 8 o el 9, **pasa al 159**.

46

Tratas de recordar el significado de la puerta anaranjada, pero no lo consigues.

Si quieres entrar en esa tienda, **pasa al número 214**.

Si prefieres continuar tu camino, **pasa al 230**.

47

Los soldados bajan rápidamente del tejado de la cabaña empuñando sus lanzas. Avanzan hacia ti y uno de ellos te grita:

-¡Santo y seña, extranjero![3]

Si conoces el santo y seña para cruzar ese puente, **pasa al número 111**.

Si no lo conoces, **pasa al 307**.

48

Señalando una jarra de cerveza que hay sobre la barra, le dices al marinero que se fije en ella con mucha atención. Cierras los ojos y te concentras en la jarra hasta que ésta se dibuja con toda claridad en tu mente. Al hacer que la jarra se eleve en el aire, oyes al marinero lanzar exclamaciones de asombro.

Pasa al número 268.

49

Durante tres días y tres noches la flota de Durenor navega a toda vela hacia el golfo de Holm. Pero, aunque la travesía es rápida, la desgracia se abate sobre las naves de la flota. Las velas se rasgan, las cuerdas se desatan misteriosamente y las cuadernas se alabean y hacen agua. Los hombres se vuelven enojadizos en sus estrechos camarotes y proliferan las peleas, incluso la muerte.

[3]Debes haber aprendido el santo y seña (por ejemplo, si has leído la Sección 15) durante esta misma aventura (no en una lectura anterior) para poder usarlo.

En la tercera noche del viaje, lord Axim está próximo a dejarse llevar de la desesperación.

-Nunca he sufrido una travesía tan aciaga. No hemos avistado a ningún enemigo ni hemos librado ninguna batalla. Y sin embargo, la mitad de mis hombres están enfermos o heridos y hemos perdido dos de nuestros mejores barcos. Una luna de mal agüero nos persigue. Pido al cielo que esta maldición desaparezca, pues si llegamos a Holmgard esta noche temo que no estemos en condiciones de romper el cerco enemigo.

Conforme está hablando, ves que empieza a amanecer el cuarto día. Crees que os trae una promesa de alivio, pero la calma que ahora rodea a la flota encierra una amenaza aún más funesta.

Pasa al número 100.

50

Un sacerdote se inclina de pronto hacia adelante y deposita otra Corona en la bandeja. La diligencia puede entonces continuar su viaje.

-Quizá algún día pueda devolverme el favor, hijo mío -dice y vuelve a reclinarse en su asiento antes de que tú puedas responder.

Pero te resulta extraño que la capucha de su vestimenta le mantenga siempre el rostro en la sombra.

En seguida cruzáis el caudaloso río y proseguís el viaje.

Pasa al número 249.

51

Después de casi una hora de viaje, la diligencia se detiene en la capilla de Kalanane. Se dice que esta capilla fue construida

sobre la sepultura del rey Alin, el primer gobernante de Durenor, y alrededor de la construcción crecen grupos de plantas de Laumspur.

Si deseas recoger algunas hierbas de Laumspur, **pasa al número 103**.

Si no, vuelve a la diligencia **pasando al número 249**.

52

De repente un grito escalofriante rasga la oscuridad por encima de tu cabeza. Alzas la vista y descubres los rojos ojos candentes de un Helghast que baja los escalones cargando contra ti. Gritas de espanto y buscas frenéticamente un arma.

Si tienes una Lanza Mágica, **pasa al número 338**.

Si no la tienes, **pasa al 234**.

53

Oyes susurros entre los marineros y captas palabras como «buque fantasma» y «viaje maldito», pero los rumores cesan cuando el capitán llama a cubierta a toda la tripulación. En el *Cetro Verde* se hace un profundo silencio cuando el capitán Kelman se dirige en voz alta a la tripulación.

-Marineros, estamos a tres días de travesía de Port Bax, pero con buen viento y ánimo esforzado podremos echar el ancla y festejar el fin de nuestro viaje dentro de dos. El fuego ha destruido gran parte de nuestras provisiones y tenemos que racionarlas tomando una sola comida al día. Se pondrá bajo guardia el barril de agua potable. Pero somos fuertes y resistiremos. Si alguien es

descubierto robando agua o comida, recibirá cien latigazos. Eso es todo.

A la tripulación no parece agradarle la decisión del capitán, pero nadie se atreve a discutir su autoridad.

Por la noche te invitan a cenar la tripulación y el capitán.

Si deseas cenar con el capitán, **pasa al número 321**.

Si prefieres cenar con la tripulación, **pasa al 154**.

54

Cuando sales corriendo por la puerta una lanza te atraviesa el pecho y te derriba al suelo. La luz de la luna se extingue para ti y lo último que ves en este mundo es un círculo de aldeanos vociferantes que te apuñalan y acuchillan hasta darte muerte.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

55

Un hombre fornido con un mandil de cuero está ocupado en afilar un magnífico Espadón. La piedra de amolar despide chispas hacia lo alto cada vez que la hoja se posa sobre ella. El armero te da las buenas noches y te ofrece el Espadón.

-Es un arma estupenda, forjada con acero durenés. Es suya por sólo 12 Coronas de Oro.

Si deseas comprar este Espadón, anótalo en tu *Carta de Acción*.

Si sales de la tienda por la puerta delantera, **pasa al número 347**.

Si lo haces por la puerta trasera, **pasa al 3**.

56

El mesonero te entrega una llave.

-Habitación número 4, segunda a la izquierda subiendo por la escalera del fondo. Debe dejarla libre una hora después del amanecer.

En la habitación no hay más que una cama, una silla y una mesilla. Cierras la puerta por dentro y apoyas la silla contra ella como medida de precaución. Después te acuestas. Decides buscar a la mañana siguiente otra ruta hacia Durenor.

Pasa al número 127.

57

Con el dorso de su enguantada mano, uno de los guardias te golpea la tuya, lanzando el dinero a las oscuras aguas del Rymerift. Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte* para determinar cuánto dinero has perdido (0 = 10 Coronas de Oro).

-No vendemos tan barata la seguridad de nuestro país -dice-. Sólo un bandido o un loco trataría de sobornar a un soldado de Durenor y sospecho que usted es las dos cosas.

Por desgracia has ofendido su honor y los guardias intentan darte una lección.

Pasa al número 282.

58

-Mala suerte, Lobo Solitario. Tu estrategia es atrevida, pero creo que ya te tengo.

El capitán mueve su pieza clave sobre el tablero y tú comprendes que has perdido la partida. Le felicitas por el dominio que tiene del samor y le das 10 Coronas de Oro.

-Quizás podamos echar otra partida mañana por la noche. Que no se diga que no te doy otra oportunidad -dice el capitán.

-Quizás -respondes precavido.

Sonriendo, das las buenas noches al capitán y te retiras a tu camarote.

Pasa al número 197.

59

Espoleas el caballo hacia el Helghast encapuchado que está a punto de atacar a un soldado indefenso. Esta criatura es inmune al Ataque Psíquico y sólo puede ser herida con un arma mágica.

Si tienes la Lanza Mágica, **pasa al número 332**.

Si no la tienes, debes eludir el combate y buscar refugio en el interior del bosque **pasando al 311**.

60

Halvorc te mira espantado sin dar crédito a sus ojos.

Halvorc: Destreza en el Combate 8 Resistencia 11

Es incapaz de resistir los dos primeros asaltos, debido a la sorpresa de tu ataque. En esos dos asaltos no restas ningún punto de RESISTENCIA que puedas perder. Si sigue con vida en el tercer asalto, se lanza contra ti armado con una daga.

Si vences en la lucha, **pasa al número 76**.

61

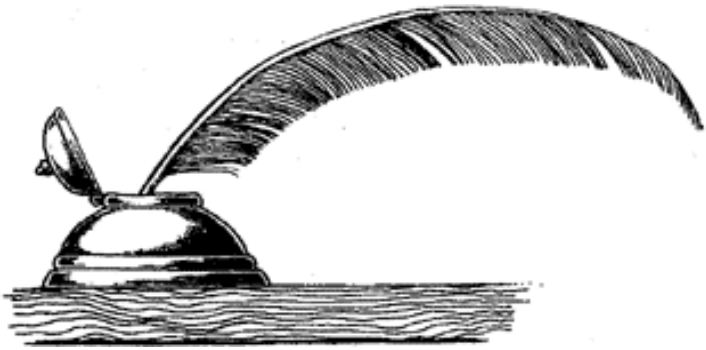
A través de una cortina de intensa lluvia distingues apenas las siluetas de una patrulla de la ciudad que avanza hacia ti. Si te dan el alto y te preguntan qué haces en Ragadorn, podrías acabar en los calabozos del señor de la ciudad, Lachlan. Para no correr el riesgo de ser arrestado te retiras por la calle del Caballero Negro y luego tuerces por la calle del Mago una vez que los soldados han pasado de largo.

Pasa al número 181.

62

Entras en una espaciosa oficina llena de libros y archivadores. Un hombre con el uniforme de oficial naval de Durenor está sentado delante de una gran mesa. Te mira inquisitivamente desde detrás de un enorme libro y te dice:

-Debe tener algún negocio muy urgente en el sector naval para solicitar un Salvoconducto Rojo a estas horas tan tardías. Tengo que ver sus documentos de acceso y examinar la autorización del oficial de la comandancia.



Si en el transcurso de tu expedición has obtenido los documentos necesarios, **pasa al número 126**.[4]

Si no tienes los documentos que te exige o no deseas mostrárselos, tendrás que arriesgarte a enseñarle el Sello de Hammerdal. **Pasa entonces al número 263**.

Si no tienes el Sello ni los documentos, sal de la oficina y vuelve al vestíbulo exterior **pasando al 318**.

63

Te despierta en medio de la noche el peso de algo sobre tu pecho. Poco a poco abres la capa y ves horrorizado una serpiente del desierto que se ha cobijado debajo de ella.

Si posees la disciplina de Afinidad Animal, **pasa al número 264**.

Si tratas de agarrar a esta mortífera serpiente por detrás de la cabeza y arrojarla al camino, **pasa al número 188**.

Si deseas ponerte en pie de un salto y sacudirte la serpiente, **pasa al 201**.

[4] Si tienes los 'documentos necesarios', sólo tienes la opción de no mostrarlos si tienes el Sello de Hammerdal.

64

Delante de ti ves una diligencia de pasajeros similar a las que se utilizan en la ruta costera de Ragadorn. Los caballos han sido desenganchados y el carruaje parece vacío. Debajo de él descubres los cuerpos de tres soldados tendidos en el suelo y cubiertos de sangre.

Si posees la disciplina de Sexto Sentido, **pasa al 229**.

Si deseas registrar la diligencia en busca de comida y equipo, **pasa al 134**.

Si prefieres ignorar la diligencia y proseguir tu camino, **pasa al 208**.

65

Al correr por la calle de la Atalaya, oyes detrás de ti las maldiciones del guardia que poco a poco se van perdiendo en la lejanía. Llegas a la plaza de la Tumba y ves a cuatro soldados que avanzan por la calle de la Tumba hacia ti. Para evitarlos te diriges a toda prisa hacia el sur. Después de correr por la empedrada calle durante casi diez minutos, descubres en la oscuridad una gran cuadra y estación de diligencias. Al amparo de la oscuridad entras en el edificio y, escondido en el pajar, pasas la noche a salvo.

Pasa al número 32.

66

Al blandir tú la resplandeciente Espada del Sol, el capitán Zombi saca una daga de macabro aspecto de su andrajosa casaca. Debes de luchar a muerte contra él.

Capitán Zombi: Destreza en el Combate 15 Resistencia 15

Recuerda multiplicar por 2 los puntos de RESISTENCIA que tu enemigo pierda a causa del poder de la Sommerswerd. El capitán Zombi es inmune al Ataque Psíquico.

Si vences en la pelea, **pasa al número 218**.

67

En seguida deduces que el impostor debe de haber escapado por la puerta principal de la taberna y, si todavía permanece en la zona del puerto, estará en la plaza principal o en sus alrededores.

Registras los edificios y callejuelas que rodean la plaza, pero no hallas ni rastro de ese hombre. No desperdicias más tiempo en una búsqueda inútil y regresas al muelle, donde desatas un pequeño bote del amarradero. Mientras remas hacia el *Cetro Verde*, empiezas a sentirte inquieto por el hecho de que tus enemigos te hayan descubierto tan pronto, no bien has comenzado tu misión.

Pasa al número 300.

68

La expresión del guardia se convierte en una mueca de desprecio.

-Soy un soldado de Durenor. Aquí de nada vale su dinero.

Por desgracia has ofendido su honor e intentará darte una buena lección.

Pasa al número 306.

69

Ilustración IV

Uno de los extraños encapuchados saca una negra vara de debajo de su vestimenta y la sostiene en alto. Una llama azulada se enciende en el extremo del entrelazado acero y un rayo de energía abrasadora sale disparado hacia ti. Se produce un estruendo ensordecedor cuando el rayo es desviado por el escudo de Rhygar.

-¡No deis tregua al enemigo! -grita el lord lugarteniente al atacar al encapuchado que porta la vara.

Su espada corta limpiamente al extraño encapuchado, pero éste permanece ileso. De repente comprendes por qué no sangra. Él y sus siniestros compañeros son Helghasts, crueles capitanes del ejército de los Señores de la Oscuridad. Tienen la capacidad de adoptar formas humanas, pero son inmunes a las armas normales. El jefe Helghast lanza un grito horripilante que te lacera la mente. Cegado por el súbito dolor, tropiezas y caes en medio de la densa maleza del bosque. A menos que poseas la disciplina de Defensa Psíquica, pierdes 2 puntos de RESISTENCIA en esta acometida por el poder mental del Helghast.

Pasa al número 311.

70

Los colmillos de la serpiente se clavan profundamente en tu brazo y gritas de dolor. Agarrando al despreciable animal por detrás de la fea cabeza, lo despegas de ti y lo arrojas lejos entre las altas hierbas. Pero la herida que te ha hecho es profunda y está inflamada a causa del veneno.

Si tienes el Medallón de la Estrella de Cristal, **pasa al número 219**.

Uno de los extraños encapuchados saca una negra vara de debajo de su vestimenta y la sostiene en alto.

Si no lo tienes, **pasa al 44**.

71

Cierras la puerta de golpe y corres el cerrojo. La tienda está oscura, pero puedes distinguir a tu derecha unas escaleras, una trampilla en medio del suelo y otra puerta en la pared opuesta. De repente un hachazo hace astillas con gran estruendo un panel de la puerta de entrada. El gentío te ha visto entrar en la tienda y está derribando la puerta.

Si decides abrir la trampilla y esconderte en el sótano, **pasa al número 11**.

Si sales de la tienda por la otra puerta, **pasa al 54**.

Si subes las escaleras, **pasa al 235**.

72

El mesonero toma tu Corona de Oro y pone en el mostrador delante de ti una jarra de espumosa cerveza. La cerveza es fuerte y tonificante. Añade 1 punto de RESISTENCIA al total que ahora tengas.

Si deseas hablar con el mesonero, **pasa al número 226**.

Si quieres alquilar una habitación para esta noche, paga al mesonero 2 Coronas de Oro y **pasa al número 56**.

Si prefieres participar en la competición y echar un pulso, **pasa al 276**.

73

La subida es muy dificultosa pues sólo tienes libre una mano: con la otra sostienes la empuñadura refulgente de la Sommerswerd.

Por fin llegas al borde del castillo y rápidamente pasas una pierna por encima de la estrecha barandilla. Estás a punto de saltar sobre el castillo y atacar al traidor cuando una tenue voz te hace estremecer.

-¡Si supieras cuánto voy a disfrutar con tu muerte, Lobo Solitario!

El brujo está de pie en el rincón más distante del castillo de popa y con su mano izquierda apunta a tu cabeza.

-Tu misión ha fracasado, Lobo Solitario. Ahora vas a morir.

De su mano brota una cegadora ráfaga de llamas anaranjadas que se dirige hacia tu rostro.

Pasa al número 336.

74

Le pones las manos sobre el pecho para tratar de curarle la herida abierta. Ha perdido mucha sangre y, aunque está sudando, tiene la piel fría al tacto. De repente abre los ojos y grita entrecortadamente, como queriendo avisar a alguien:

-¡Piratas! ¡Piratas de Lakuri! ¡Atención a las velas rojas! ¡Rechazad a los asaltantes!

El capitán pierde de nuevo el conocimiento. Le envuelves en mantas y colocas un almohadón bajo su cabeza, pero se ha sumido en un sueño del que ya no se despertará jamás. Al volver a cubierta, observas que los cadáveres de los marineros han sido juntados en un extremo. El capitán Kelman se acerca y te tiende una cimitarra negra de aspecto siniestro.

-No es una espada pirata, Lobo Solitario. Este arma ha sido forjada en los hornos de Helgedad. Es una cimitarra de los Señores de la Oscuridad.

Noticia desalentadora. Si los Señores de la Oscuridad se han aliado a los piratas de Lakuri para que les ayuden en su causa, la travesía hasta Durenor será muy peligrosa. Arrojas la negra arma al mar y regresas al Cetro Verde. Al poner rumbo hacia el este, contemplas cómo el buque mercante de Durenor se hunde bajo las olas.

Pasa al número 240.

75

Entras en una oficina que huele a humedad y en la que dos hombres están sentados, encorvados ante unas mesas repletas de libros y papeles.

-Buenas noches, señor -dice uno de ellos; al hablar le tiembla el bigote-. ¿Necesita usted un salvoconducto de mercader?

Antes de que puedas responder, te entrega un montón de complicados formularios.

-Si el señor firma estos formularios, le podré extender el salvoconducto inmediatamente. Los honorarios son de 10 Coronas de Oro.

Si deseas firmar los formularios y adquirir un Salvoconducto Blanco, anótalo en la *Carta de Acción* y **pasa al número 142**.

Si no tienes suficiente dinero o no quieres comprar este salvoconducto, sal de la oficina y vuelve al vestíbulo **pasando al número 318**.

76

Rasgas sus ropas ensangrentadas y te sorprende no descubrir ninguna prueba de que fuera él quien ha intentado asesinarte. Todo lo que encuentras son 2 Coronas de Oro y una Daga. Puedes quedarte con estos objetos si así lo deseas.

Pasa al número 33.

77

Durante tu adiestramiento como Señor del Kai, tus maestros te enseñaron muchos de los lenguajes y dialectos del norte de Magnamund, uno de los cuales es el Szall. Las criaturas del claro son Szalls y te dicen a gritos que el herido no es un hombre. Es un Helghast, un poderoso servidor de los Señores de la Oscuridad, capaz de cambiar de forma.

Si crees que los Szalls dicen la verdad, examina lo que el hombre lleva en la mochila **pasando al número 320**.

Si sospechas que los Szalls están mintiendo para que no estorbes su malvado juego, espántales con tu arma **pasando al número 28**.

78

Te lanzas en plancha hacia atrás a tiempo de evitar que el trozo de mástil te aplaste al estrellarse con gran estrépito contra la cubierta. Te pones en pie tambaleándote y examinas el montón de maderas astilladas. Inmovilizado por el mástil roto está el cuerpo sin vida del capitán Kelman.

Mientras contemplas horrorizado el cadáver, un tremendo crujido resuena en el aire: la tormenta parte en dos el dañado casco del *Cetro Verde*. El barco se deshace y tú eres arrojado al rugiente mar.

Jadeando en busca de aire, braceas para salir a flote, pero te golpeas la cabeza contra los restos de una escotilla. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA. Tomas impulso y te subes a esta improvisada balsa. Si llevas puesta una Cota de Mallas, despójate de ella o corres el peligro de ahogarte. [5] A la débil luz de la tempestad ves cómo el barco destrozado se hunde en el turbulento mar. Estás aturdido y muy débil. Te agarras a la escotilla con todas tus fuerzas y poco a poco pierdes el conocimiento.

Al despertar, la tormenta ha pasado. La única huella que queda del *Cetro Verde* es el trozo de la escotilla sobre el que estás tendido. Por la posición del Sol deduces que está a punto de anochecer. A lo lejos, divisas un pequeño barco pesquero y más allá la línea de la costa recortándose contra el horizonte.

[5] Si tienes una Cota de Malla, debes desecharla. No se te permite 'correr el riesgo de ahogarte'. Esto es algo incluido en el texto, y no una opción.

Si deseas hacer señales con tu capa al barco pesquero, **pasa al número 278**.

Si prefieres ignorar al barco y remar hacia la costa, **pasa al número 337**.

79

Ilustración V

El poder que invade todo tu cuerpo colma tus sentidos de tal forma que te olvidas de cuanto te rodea. Instintivamente levantas la Espada por encima de tu cabeza y un rayo de luz solar brota de repente de su punta inundando la cámara regia con un blanco y deslumbrante fulgor. En ese momento se te revela el auténtico poder de la Sommerswerd.

Esta arma fue forjada mucho antes de que los sommerlundeses, los dureneses y los Señores de la Oscuridad poblaran los Lastlands. Sus artífices fueron una raza que los hombres de hoy llamarían dioses. Para liberar el poder que encierra tiene que esgrimirla un Señor del Kai.

Si fuera utilizada en combate por alguien que no fuera un Señor del Kai, su poder se extinguiría y se perdería para siempre.

Cuando luches con ella, la Sommerswerd sumarás 8 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE (10 si posees la disciplina de Maestría en el Manejo de Armas con cualquier tipo de espada). Tiene la capacidad de absorber cualquier fuerza mágica que sea usada contra quien la esgrima y multiplica por dos los puntos de RESISTENCIA perdidos en combate por enemigos de ultratumba, como por ejemplo los Helghast. Es la única arma en todo Magnamund que puede matar a un Señor de la Oscuridad y por esta razón los mismos están empeñados en hacer fracasar tu misión.

En ese momento se te revela en auténtico poder de la Sommerswerd.

Comprendes ahora que posees el único poder de Magnamund capaz de salvar a tu pueblo. Poco a poco la luz se apaga y te das cuenta de que lord Axim te ha puesto una mano sobre el hombro.

-Ven, Lobo Solitario, hay que hacer muchos preparativos para tu regreso a Sommerlund.

Envainas la Espada del Sol en su funda enjoyada y sigues a lord Axim saliendo del salón real.

Haz los ajustes necesarios en tu DESTREZA EN EL COMBATE ahora que estás en posesión de la Sommerswerd. [6] Anota los poderes de esta Espada en la sección de Objetos Especiales de tu *Carta de Acción*.

Pasa al número 40.

80

El caballero envaina la espada y te invita a entrar en la torre. Le sigues por unas escaleras de piedra hasta una amplia habitación donde en la chimenea arden unos leños.

-Si eres quien dices ser, debes tener en tu poder el Sello de Hammerdal. Muéstramelo -te ordena.

Si deseas mostrarle el Sello, **pasa al número 15**.

Si no tienes el Sello o no quieres mostrárselo, **pasa al 189**.

[6] La Sommerswerd es un Objeto Especial igual a un arma. La bonificación de +10 a la DESTREZA EN EL COMBATE a la que se refiere respecto a la Maestría con las Armas es una combinación del +8 a la DESTREZA EN EL COMBATE que otorga la Sommerswerd de forma natural y el +2 por Maestría con las Armas con la Espada Corta, Espada o Espadón (pues cada una de ellas otorga habilidad con la Sommerswerd). No es una bonificación adicional. Cuando la uses en combate, trátala como una espada a una mano independiente de la bonificación por Maestría con las Armas. El texto o las notas al pie siempre te recordarán doblar la pérdida de puntos de RESISTENCIA de tu enemigo si es un ser de ultratumba.

81

A la mañana siguiente te despiertan los gritos que lanza el vigía desde su cofa.

-¡Lancha a la deriva a babor por la parte de popa!

Subes a cubierta, donde te encuentras con el capitán. Tenéis que hacer frente a una fresca brisa marina. A menos de cincuenta metros a babor por la parte de popa, una lancha deteriorada se bambolea al compás de las olas en el revuelto mar. A bordo hay tres hombres que se acurrucan uno contra otro para protegerse del viento.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número que te sale está entre el 0 y el 4, **pasa al 260**.

Si está entre el 5 y el 9, **pasa al 281**.

82

Cuando estás seguro de que la turba furiosa se ha alejado, saltas del carro y corres sigilosamente por la calle, ocultándote de sombra en sombra. A tu izquierda hay una tienda con un rótulo sobre la puerta que dice:

Se ve luz en la ventana y la puerta está abierta.

Si deseas entrar en la tienda, **pasa al número 55**.

Si prefieres continuar tu escapada, **pasa al 347**.

83

Al final de la calle de la Anguila hay un cruce. Es de noche cerrada y tienes que encontrar pronto un albergue.

Si deseas torcer a la izquierda por la calle del Tonelero, **pasa al número 227**.

Si quieres torcer a la derecha por la calle del Unicornio, **pasa al 297**.

84

En el interior de la entrada principal está sentado un anciano de aspecto amable, con una larga barba. Lee con atención un enorme libro con pastas de piel colocado sobre un atril delante de él. No se ha dado cuenta de que has entrado en el ayuntamiento.

Si deseas preguntarle por el camino para ir al consulado de Sommerlund, **pasa al número 211**.

Si prefieres dejarle en paz y tratar de encontrar el camino por tu propia cuenta, **pasa al 191**.

85

Viveka vuelca la mesa de una patada. Reacciona con la rapidez del relámpago y no tienes la ventaja de la sorpresa. Desenvaina

una Espada Corta y te ataca.

Viveka: Destreza en el Combate 24 Resistencia 27

Si vences en la pelea, **pasa al número 124**.

86

Hay muchos barcos de todos los tamaños y nacionalidades amarrados en esta zona del puerto. El río Dorn, que divide a la ciudad de Ragadorn en dos partes, está siempre muy transitado.

Te hallas a punto de desistir en tu búsqueda cuando descubres el barco de los ladrones. No hay nadie a bordo, pero registrando el camarote encuentras una Maza y 3 Coronas de Oro escondidas en un coy plegado. El coy tiene una etiqueta que dice:

MESÓN «LA ESTRELLA POLAR», CALLE DEL PERCEBE

Te guardas la Maza y las Coronas y vuelves a la plaza del indicador de piedra.

Si eliges ir hacia el este por la calle de la Anguila, **pasa al número 215**.

Si deseas ir hacia el sur por el muelle de la Ribera Oeste, **pasa al 303**.

Si prefieres dirigirte hacia el norte por el paseo del Botín, **pasa al 129**.

87

Después de empuñar tu arma y atacar con ella al caballero, te das cuenta demasiado tarde de que has cometido un tremendo

error, pues es un consumado espadachín y sus soldados se cuentan entre lo más selecto del regimiento de guardias de corps del Rey Alin IV. Creyendo que eres un Helghast, te rodean rápidamente y te hacen pedazos.

Tu misión y tu vida encuentran así en el Tarnalin un trágico final.

88

Aunque se ha hecho de noche, la luna llena arroja una luz resplandeciente sobre el pueblo. Detrás de la posada ves una pequeña tienda de carretas. A la puerta hay dos caballos enganchados a un carro cargado de paja.

Si posees la disciplina de Camuflaje, **pasa al número 179**.

Si deseas desenganchar un caballo y escapar montado en él, **pasa al número 150**.

Si quieres esconderte en la carretería, **pasa al 71**.

89

Al saltar, eres descubierto por el cochero. En seguida detiene la diligencia y se vuelve hacia ti con una espada en la mano.

Si deseas pararle y pagar el precio del billete, **pasa al número 233**.

Si prefieres atacarle, **pasa al 212**.

90

Dos Szalls y tres furiosos aldeanos suben corriendo las escaleras para atacarte. Debes luchar contra ellos de uno en uno.

Aldeano 1: Destreza en el Combate 10 Resistencia 16
Szall 1: Destreza en el Combate 6 Resistencia 9
Aldeano 2: Destreza en el Combate 11 Resistencia 14
Szall 2: Destreza en el Combate 5 Resistencia 8
Aldeano 3: Destreza en el Combate 11 Resistencia 17

Puedes eludir el combate en cualquier momento saltando por la ventana. Para hacerlo, **pasa al número 132**.

Si vences en la lucha, **pasa al 274**.

91

Dos guardias con negras armaduras arrojan al chaval fuera de la factoría. El mercader te da las gracias y te ofrece dos Artículos de su cargamento que puedes elegir entre los siguientes: [7]

Estaca
Manta
Alimentos suficientes para 2 comidas [8]
Mochila
Daga
10 metros de Cuerda

Elige dos cualesquiera de estos Artículos y anótalos en tu *Carta de Acción*. Después de agradecérselo al mercader, sales de la factoría por la puerta lateral.

Pasa al número 245.

[7] Recuerda que debes coger la Mochila para llevar cualquiera de los Objetos de Mochila.

[8] Probablemente ambas Comidas se pueden considerar como un solo objeto.

92

La espantosa criatura lanza un último grito y se desploma a tus pies. Al retroceder para evitar el nauseabundo hedor de su cuerpo putrefacto, ves a otros tres Helghasts que avanzan hacia ti. Permanecer allí sería suicida. Avisas a gritos a Rhygar, te das media vuelta y huyes refugiándote en el bosque.

Pasa al número 183.

93

Quita de tu *Carta de Acción* las Coronas que desees dar a los mendigos. Éstos te dan las gracias, pero entonces aparecen otros muchos y también te piden limosna. Logras librarte de ellos y continúas tu camino.

Pasa al número 137.

94

Instas al capitán a que examine el barco mercante, pero él ignora tu petición y ordena a la tripulación que siga con sus tareas normales. Cuando el barco mercante se pierde de vista, te quedas mirando fijamente hacia el punto por donde ha desaparecido y te preguntas por qué el capitán se ha negado a hacer lo que le pedías.

Desciendes bajo cubierta y tienes buen cuidado de cerrar la puerta de tu camarote una vez que has entrado en él.

Pasa al número 240.

95

Espoleas el caballo a través de una maraña de árboles y llegas a un pequeño claro. Seis Szalls están saltando excitados alrededor de un hombre que se retuerce en el suelo. Tiene clavada en el pecho una lanza extrañamente tallada y a su lado yace muerto un Caballero de la Montaña Blanca. Las cobardes criaturas chillan sin que parezca importarles la evidente agonía del hombre.

Si posees la disciplina de Curación, una poción curativa o algunas hierbas de Laumspur, y deseas intentar salvar la vida al herido, **pasa al número 239**.

Si decides atacar a los Szalls, **pasa al número 28**.

96

Tu sentido del Kai te advierte que este lugar encierra un gran peligro. Estás de pie delante mismo de la puerta anaranjada cuando recuerdas algo.

Pasa al número 112.

97

Durante tus rigurosos ejercicios de entrenamiento con la Sommerswerd notas que tu disciplina de Sexto Sentido se ha vuelto más sensible que nunca. Conocías exactamente las malas noticias que te traía Madin Rendalim antes de que te las comunicara. Comprendes que este Sexto Sentido mejorado puede ser una importante ventaja con que cuentes en tu viaje de regreso a Holmgard.

Pasa al número 152.

98

Tu disciplina de Rastreo te revela que no hay caminos en esta parte del bosque de Durenor, pero también te indica la correcta dirección hacia Port Bax. Sin embargo, el bosque que se extiende ante ti es tan denso que tienes que abandonar el caballo en la atalaya para poder continuar avanzando.

Si deseas seguir hacia Port Bax, **pasa al número 244**.

Si quieres explorar la atalaya, **pasa al 115**.

99

A la mañana siguiente te despierta el grito que lanza el vigía de la nave desde su alta torre.

-¡Barco a la vista! ¡Barco a babor por la parte de proa!

Subes por una estrecha escala a cubierta y te reúnes con el capitán en el castillo de popa.

-Tus ojos son más jóvenes que los míos, señor. Mira a ver si descubres algo -te dice tendiéndote un catalejo muy ornado.

Con él divisas en el horizonte las velas rojas y la bandera negra de un barco de guerra de los piratas de Lakuri.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si te sale un número entre el 0 y el 4, **pasa al 326**.

Si el número está entre el 5 y el 9, **pasa al 163**.

100

Ilustración VI

Sobre el tranquilo océano se cierne una densa niebla marina, procedente del archipiélago que forman las islas Kirlundin. Extrañas formas oscuras se vislumbran entre la bruma. Van haciéndose cada vez más grandes hasta que se distinguen con claridad las siluetas de numerosos barcos.

-¡Listos para la batalla!

La voz de mando del almirante es repetida de cubierta en cubierta por toda la flota de Durenor.

-¡Todo el mundo a cubierta!

Cuando las negras naves se aproximan a través de la niebla, la visión que contemplan tus ojos es horripilante. Se trata de cascos desvencijados, de barcos hundidos, tripulados por esqueletos vivientes de marineros ahogados. Han sido sacados a flote por una poderosa fuerza mágica, y se aprestan a entablar batalla. De repente la niebla se desvanece y ves ahora que los destartalados navíos obstruyen la entrada al Golfo de Holm. En medio de la formación está su siniestra nave capitana. Rápidamente avanza hacia tu barco, enfilándolo con un enorme espolón que sobresale de su negra proa. Al empotrarse este ariete en el casco del *Durenor*, oyes la orden desesperada del almirante:

-¡Abandonad la nave!

Estás ahora rodeado por la flota fantasmal del enemigo y el *Durenor* se hunde muy de prisa.

Rápidamente avanza hacia tu barco, enfilándolo con un enorme espolón que sobresale de su negra proa.

Si decides saltar a la cubierta de la nave capitana enemiga, **pasa al número 30**.

Si eliges lanzarte al mar y tratar de alcanzar a nado otro barco durenés, **pasa al número 267**.

101

Al entrar precipitadamente en el camarote del capitán, éste te mira sorprendido levantando la vista de la carta de marear.

-¡Fuego a bordo! -exclamas jadeando y sin aliento a causa de la carrera.

Al instante el capitán sube a cubierta y ordena a la tripulación que llene cubos de agua y recoja mantas para sofocar el fuego. Cuando llegas a la bodega de proa, el humo es ya muy denso. El barco hierve de actividad, pues las llamas salen despedidas por la escotilla. Se tarda más de una hora en sofocar el incendio. Los daños que ha ocasionado son grandes. Todas las provisiones de comida y agua potable estaban en esa bodega y el casco de la nave ha quedado muy debilitado.

El capitán sale de la humeante bodega y se acerca a ti. Tiene el rostro lleno de hollín y lleva algo en un envoltorio bajo el brazo.

-Debemos hablar en privado, señor -te dice serenamente.

Sin responder te das la vuelta y le sigues a su camarote.

Pasa al número 222.

102

Tarnalin es una maravilla digna de verse. Con más de cien pies de altura y de anchura, el túnel recorre la parte más distante de la cordillera de Hammerdal hasta llegar a la capital. Por lo general

está muy concurrido con el tráfico de carros y de gente que van y vienen de Port Bax. Pero cuando entras en él, lo encuentras desierto a excepción de una carreta de frutas volcada. El camino que desaparece en el interior alumbrado con antorchas está vacío y silencioso.

Al avanzar por la calzada pavimentada, te invade el inquietante presentimiento de quizá los Helghasts han llegado al Tarnalin antes que tú. Al cabo de casi una hora de caminata, el túnel se bifurca en dos.

Si posees la disciplina de Rastreo, **pasa al número 325**.

Si deseas tomar por el ramal de la izquierda, **pasa al número 64**.

Si prefieres seguir por el ramal de la derecha, **pasa al 164**.

103

El Laumspur es una hierba deliciosa, muy buscada en el desierto por sus propiedades curativas. Recoges hierbas suficientes para una Comida. Al tomarlas, recuperarás 3 puntos de RESISTENCIA .[9] (Recuerda anotarlos en tu *Carta de Acción*.) Te guardas las hierbas y vuelves a la diligencia con los otros pasajeros.

Pasa al número 249.

[9] Si no dispones de una Mochila, recuerda que no puedes llevarte esta Comida de Laumspur y debes consumirla inmediatamente o abandonarla.

Cada Comida de Laumspur se puede tomar cuando el texto diga que puedes tomar una comida, en cuyo caso cumple el requisito de Comida además de recuperar 3 puntos de RESISTENCIA. El Laumspur también se puede consumir en cualquier otro momento para recuperar 3 puntos de RESISTENCIA sin que sea relevante como comida.

104

Los pescadores se te quedan mirando con la boca abierta como si vieran un cadáver resucitado. De repente uno de ellos da una patada a la mesa volcándola y todos huyen por la puerta trasera del mesón perdiéndose en la oscuridad de la noche.

Si deseas salir en su persecución, **pasa al número 231**.

Si decides dejarles marchar, **pasa al 177**.

105

Por desgracia para ti, la cuerda está a punto de partirse en dos pues un certero golpe de espada le ha hecho un corte y es probable que no aguante tu peso.

Escoge al azar un número en la *Tabla de la Suerte* para ver si la cuerda y tu fortuna te sostienen.

Si el número que has escogido está entre el 0 y el 4, **pasa al 286**.

Si está entre el 5 y el 9, **pasa al 120**.

106

La lanza tallada está hecha de metal, pero es tan ligera como si fuera de madera. Observas que la empuñadura se encuentra cubierta de inscripciones rúnicas y emblemas mágicos. Cuando con todo cuidado le extraes al lanza del pecho, el hombre suspira de alivio. Te dispones a examinarle la herida, pero en esto sientes un dolor punzante en la cabeza. Es tan fuerte y penoso que te desplomas en el suelo. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA .

Te sorprende ver que el hombre se pone en pie de un salto y te horroriza el terrible cambio que se produce en él. La piel de su rostro parece retorcerse y mudar de color, volviéndose más oscura y encogiendo hasta desprenderse de los huesos. Sus ojos resplandecen con un fulgor candente y de su mandíbula inferior salen unos largos colmillos. El miedo te corta la respiración al comprobar que es un Helghast, una criatura de pesadilla, agente de los Señores de la Oscuridad. Te está atacando con su poderosa fuerza mental. Si no posees la disciplina de Defensa Psíquica, pierdes 2 puntos de RESISTENCIA por cada asalto que sostengas con esta criatura. Las armas normales no le hacen ningún daño y es inmune al Ataque Psíquico. Sólo puedes herirle combatiéndolo con la Lanza Mágica.[10]

Helghast: Destreza en el Combate 22 Resistencia 30

No puedes eludir el combate con esta criatura y debes luchar a muerte con ella.

Si ganas la pelea, puedes conservar la Lanza. Anótala como 'Lanza Mágica' en la sección de Objetos Especiales de tu *Carta*

---

[10]La Lanza Mágica es un objeto Especial igual a un arma. Recuerda que sólo obtienes bonificación por Maestría con las Armas en este combate contra el Helghast si posees Maestría con la Lanza.

Dependiendo de la interpretación que hagas de las reglas, también puede restringirse el uso de un Escudo, pues se considera que una Lanza puede esgrimirse a dos manos.

N. del T.: Esta última afirmación no es totalmente cierta, ya que depende del tipo de lanza. En la Edad Media, los soldados aún blandían las lanzas con una sola mano, alzándolas sobre su cabeza y descargándolas contra el enemigo con un movimiento descendente, por lo que podían sostener un escudo en la otra mano. Lanzas posteriores más pesadas, como glaives, alabardas, etc., sí que se blandían con ambas manos, pero estas armas aparecieron a partir del Renacimiento. No queda claro cuál es la idea que Joe Dever tiene acerca de las lanzas en el mundo de Lobo Solitario, pero al ser éste de ambientación medieval, yo optaría por la lanza medieval, a una sola mano.

de Acción.

Continua tu aventura **pasando al número 320**.

107

El capitán ordena a la tripulación que coloque la carabela costado con costado del barco mercante. Cuando las dos naves se arriman, te espanta la visión que contemplan tus ojos. La cubierta del otro barco está sembrada de marineros muertos, muchos de ellos atravesados por flechas. Han debido de sostener una lucha desesperada para defender su cargamento, pero no queda ni rastro del mismo en las bodegas de la nave. Bajo cubierta encuentras al capitán en su camarote. Está muy mal herido y a punto de morir.

Si posees la disciplina de la Curación, **pasa al número 74**.

Si no la posees, **pasa al 294**.

108

Una rueda de la diligencia se ha atascado en un profundo bache y tres de sus radios de madera se han hecho astillas. Os veis obligados a deteneros y reemplazar la rueda para poder seguir el viaje a Port Bax. Te ofreces voluntario a ayudar al cochero a levantar el eje con un pequeño tronco y colocar al rueda de repuesto.

Cuando estás apalancando el sólido tronco con todas tus fuerzas, los caballos de repente se encabritan y echan a correr. El tronco sale despedido hacia atrás y te golpea en la cara, derribándote al suelo. Quedas aturdido y pierdes 2 puntos de RESISTENCIA . Pero el cochero no es tan afortunado. El carruaje le ha

atropellado. El pobre hombre muere en tus brazos y sus últimas palabras son éstas:

-¡No ha sido un accidente! He visto —

Si posees la disciplina de Sexto Sentido, **pasa al número 343**.

Si no la posees, **pasa al 168**.

109

Parpadeando para quitarte el agua sucia de los ojos, ves que la nave capitana de la fantasmal escuadra enemiga está ardiendo. Una humareda negra se eleva de la cubierta y llamas anaranjadas y amarillas envuelven su negro casco podrido.

De repente oyes un batir de alas justo encima de tu cabeza. Te sorprende ver a un Kraan que planea sobre ti intentando apresarte con sus afiladas garras. Consigue hacer presa en tu capa y te levanta en vilo por los aires. La lucha que sigue es breve. Sacas la Sommerswerd y la hundes en el blando vientre del animal. Con un aullido de agonía te suelta y caes en el vacío. Pides al cielo que la fortuna te acompañe y aterrices ileso.

Pasa al número 120.

110

El guardia no te cree y te ataca con la espada.

Guardia de la atalaya: Destreza en el Combate 15 Resistencia 22

Si no tienes ningún arma, resta 4 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante la lucha.

Puedes eludir ésta en cualquier momento **pasando al número 65**.

Si vences en la pelea, **pasa al 331**.

111

Los guardias bajan de mala gana sus armas y te permiten cruzar el puente. Cuando pasas junto a ellos, se quedan mirándote fijamente y se susurran algo al oído. Una vez que estás a salvo al otro lado del Rymerift, echas a correr no sea que cambien de opinión y te arresten. Después de caminar durante casi una hora por el camino del bosque, llegas a un cruce donde un indicador señala al este.

A PORT BAX 3 MILLAS

Sonríes y tomas esa dirección. En menos de una hora podrías estar allí.

Pasa al número 265.

112

De pronto te acuerdas de lo que el oficial del Kai decía acerca de la tienda con la puerta anaranjada. Es el cuartel general de la

Hermandad Silenciosa, la tristemente célebre policía secreta de Lachlan. ¡Entrar allí sería más peligroso que entrar en un lugar lleno de Drakkars!

Rápidamente te apartas de la puerta anaranjada y echas a correr hacia el norte.

Pasa al número 230.

113

Es Vonotar, el traidor, brujo renegado del gremio de magos de Toran. Maestro en las artes de la magia negra, ahora posee además el poder que le han dado los Señores de la Oscuridad. Han sido sus agentes quienes han intentado asesinarte durante tu viaje y es él quien manda esta flota de barcos espectrales. Si destruyes a Vonotar habrás destruido la maligna fuerza que sostiene a los barcos y a sus tripulaciones fantasmas.[11]

Puedes subir al castillo de popa y atacar a Vonotar **pasando al número 73**.

Si no quieres arriesgar tu vida luchando contra ese poderoso brujo, escapa de esa nave saltando por encima de la borda y **pasando al número 267**.

114

Has caminado durante más de tres horas por ese solitario camino de la costa cuando comienza a hacerse de noche. El terreno

[11] Es probable que la información que se proporciona aquí sea una combinación de la información que previamente recibiste de Banedon y la disciplina de Sexto Sentido, para lo cual debes poseer el Medallón de la Estrella de Cristal.

es llano y árido y no has visto señales de vida por ninguna parte. Finalmente decides descansar bajo las ramas de un gran árbol que se alza junto al camino. Colocas la mochila a manera de almohada y te envuelves en la capa del Kai. Al poco tiempo te quedas profundamente dormido.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si el número así elegido está entre el 0 y el 3, **pasa al 206**.

Si está entre el 4 y el 7, **pasa al 63**.

Si es el 8 o el 9, **pasa al 8**.

115

Alrededor de la puerta de la atalaya el terreno, libre de vegetación, aparece muy hollado. Estás buscando un agujero o una cerradura en la puerta recubierta de una chapa de hierro cuando ésta se abre de repente. Ante ti se encuentra un caballero de la Montaña Blanca empuñando un espadón.

-Diga qué es lo que quiere y mida bien sus palabras, pues si miente mi espada le dará cumplida respuesta.

Si deseas manifestar al caballero el verdadero propósito de tu misión en Durenor, **pasa al número 80**.

Si prefieres mentir acerca del motivo que te lleva a Durenor, **pasa al 324**.

Si decides empuñar tu arma y atacar al caballero, **pasa al 162**.

116

Utilizando tu disciplina del Kai puedes decir en qué copa se oculta la canica, pues para ti la madera es tan transparente como el cristal.[12]

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte* y súmale 5. El resultado equivale a la cantidad de Coronas de Oro que ganas antes de que el pícaro sospeche algo fuera de lo normal y ponga fin al juego.

Teniendo de nuevo dinero en la bolsa, vuelves a la barra y le entregas al posadero 1 Corona de Oro para una habitación.

Pasa al número 314.

117

Es una gran diligencia de pasajeros similar a las que se usan para largos viajes en Sommerlund. El conductor tira de las riendas para detener los caballos y te mira bajo el ancha ala de su sombrero. Tú le preguntas a dónde se dirige.

-Vamos a Ragadorn y llegaremos allí hoy al mediodía. El billete para el viaje cuesta 3 Coronas de Oro, pero puede viajar en el techo sólo por una.

Si deseas hacer el viaje dentro de la diligencia, paga 3 Coronas de Oro al cochero y **pasa al número 37**.

Si prefieres viajar sobre el techo de la diligencia, págale 1 Corona de Oro y **pasa al número 148**.

[12] Ninguna disciplina te da literalmente la habilidad para ver a través de la arcilla. Sin embargo, el Sexto Sentido te guía intuitivamente hacia la localización de la canica y el Poder Mental sobre la Materia te permite ver la canica en tu visión mental en el proceso de moverla telequineticamente.

Si no puedes pagar el billete, el cochero prosigue el viaje y tú tendrás que hacerlo a pie. **Pasa al número 292**.

118

Ilustración VII

Te despides de Rhygar y penetras en el Tarnalin. Con más de cien pies de alto y de ancho, el túnel recorre la parte más lejana de la cordillera de Hammerdal hasta llegar a la capital. Está iluminado por antorchas a lo largo de todo su trazado. Esta ruta a través de las montañas suele estar muy concurrida con el tráfico de mercaderes que van y vienen de Port Bax, pero ahora la entrada y el interior están desiertos a excepción de una carreta de frutas volcada. Al internarte en el túnel, una duda te acomete. ¿Habrán llegado allí los Helghasts antes que tú?

Después de una media hora de caminata, divisas una extraña criatura encima de un carro que va por la calzada delante de ti. La criatura tiene unos dos pies de altura y parece una gigantesca rata de los pantanos. Supones que será una especie de roedor que habita en el túnel hasta que adviertes que lleva una magnífica casaca de retazos de piel y lo que parece ser una lanza. Al acercarte más, la criatura se vuelve de repente, husmea el aire con su hocico poblado de bigotes y sus ojos de un negro brillante avizoran la oscuridad. Al verte, se escabulle entre las sombras de un túnel más pequeño que sale a tu izquierda.

Si posees la disciplina de Afinidad Animal, **pasa al 279**.

Si deseas seguir a esa criatura, **pasa al número 23**.

Si prefieres dejarla en paz y seguir tu camino, **pasa al 340**.

La criatura tiene unos dos pies de altura y parece una gigantesca rata de los pantanos.

119

Tablas astilladas, piezas del maderamen de cubierta y velas desgarradas flotan dispersas entre las olas espumosas. Es todo lo que queda del barco mercante. Pero de pronto descubres un cuerpo abrazado a la trampa rota de una escotilla. En seguida se le arroja una escala de cuerda y el pobre hombre es izado a bordo.

-¡Piratas! -es cuanto dice antes de desmayarse en cubierta.

Los marineros envuelven al hombre en una manta y le llevan abajo. Ha sufrido muchas heridas y está a punto de morir.

-Este crimen lleva la marca de los piratas de Lakuri -comenta el capitán-, pero no es corriente que lleguen en sus correrías hasta estas aguas. Deben de ir en busca de algún rico cargamento para haberse alejado tanto de sus islas tropicales.

Cuando la carabela reemprende su travesía hacia Durenor, no puedes por menos de pensar que ese «rico cargamento» eres tú.

Pasa al número 240.

120

La fortuna te ha sonreído y aterrizas sano y salvo en la cubierta del *Kalkarm*, una nave durenesa. En ella los soldados han sostenido una batalla desesperada, pero han logrado rechazar al enemigo y están cortando las amarras que sujetan su barco a uno de los navíos fantasmales. De entre el humo sale Lord Axim con el rostro ensangrentado y el escudo destrozado.

-Gracias a los dioses que estás vivo, Lobo Solitario. La lucha ha sido cruenta y nuestras bajas son muy numerosas, pero me reconforta verte en pie delante de mí -dice, y te conduce a la borda del barco-. Mira allí; su nave capitana está ardiendo.

A través del turbio aire que os envuelve ves la enorme nave que se hunde lentamente bajo un penacho de humo negro y denso.

Finalmente el *Kalkarm* es soltado de sus ataduras y maniobra con habilidad para escapar del naufragio. Empieza a levantarse un viento que hincha las velas hechas jirones y disipa el humo de la batalla. Lord Axim ordena izar en el palo mayor la enseña real de Durenor para que otros barcos puedan seguir al *Kalkarm*. Por primera vez desde que se entabló la batalla ves a los restantes barcos dureneses. Es un espectáculo asombroso pues, al hundirse bajo las olas la nave capitana de la flota enemiga, los demás navíos fantasmales vuelven a su tumba en las profundidades del océano.

-¡Se ha roto el maleficio! ¡Hemos ganado la batalla! -exclama Lord Axim.

Al cabo de pocos minutos, ni uno solo de los buques espectrales permanece a flote.

Pasa al número 225.

121

Corriendo por la calle de la Atalaya llegas en seguida al lugar donde el río Dorn separa las zonas este y oeste de la ciudad. A tu izquierda está el puente Ragadorn, una fea construcción de hierro oxidado que constituye la única conexión entre las dos partes de Ragadorn. Con los gritos de los ladrones callejeros resonando aún en tus oídos, te abres camino a empujones entre la multitud que abarrota el puente. Cuando lo has cruzado, los ladrones abandonan la persecución y tú te metes por una vía pública repleta de basuras que es conocida con el nombre calle del Comercio Oriental.

Pasa al número 186.

122

Esa calle bordea la muralla de la ciudad en dirección norte. A tu derecha descubres una tienda con una puerta de un llamativo color anaranjado. A diferencia de las otras tiendas de la calle no tiene ningún letrero. Recuerdas de pronto lo que contó un Señor del Kai al volver de un viaje a Ragadorn hará un año. Mencionó esa puerta anaranjada en uno de sus muchos relatos.

Si posees la disciplina de Sexto Sentido, **pasa al 96**.

Si no, elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si el número que has elegido está entre el 0 y el 4, **pasa al 46**.

Si está entre el 5 y el 9, **pasa al 112**.

123

Un extraño poder recorre tu cuerpo. Instintivamente levantas la Espada del Sol sobre tu cabeza y un rayo de luz solar brota de repente del filo de la Sommerswerd e inunda la cámara regia con un blanco y deslumbrante fulgor.

Pero casi inmediatamente la luz comienza a apagarse y notas que Lord Axim te ha puesto una mano sobre el hombro.

-Vamos, Lobo Solitario, hay que hacer muchos preparativos para tu regreso a Sommerlund.

Enfundas la Sommerswerd en su enjoyada vaina y sigues a Lord Axim cuando éste se da la vuelta y sale de la cámara del Rey.

Pasa al número 40.

124

Rápidamente registras su cadáver, pero no descubres ninguna prueba de que fuera ella la que ha intentado matarte. Encuentras 42 Coronas de Oro, una Espada Corta y una Daga. Si quieres, toma esos objetos y anótalos en tu *Carta de Acción*.

Pasa al número 33.

125

Escapas a toda prisa por la puerta lateral de la taberna y corres por una callejuela hacia la plaza principal. Por encima del gentío puedes ver al fondo numerosos botes amarrados en el muelle. Los maleantes te siguen de cerca y debes actuar con gran rapidez.

Desatas uno de los botes y saltas a él desde el muelle. Caes en su interior con un golpe sordo y haciendo astillas el asiento de madera. El bote tiene remos que usas para dirigirte hacia el *Cetro Verde*, anclado a una distancia de unas trescientas yardas del muelle.

Pasa al número 300.

126

El hombre tira de un cordón oculto que hace sonar una campanilla y de repente cuatro guardias armados irrumpen en la oficina.

-Estos documentos son falsos. No hay duda de que es usted un espía o ¿quizá algo peor? No importa, pronto se va a enterar de cómo tratamos a los criminales en Port Bax. Sacadle fuera.

Antes de que puedas dar ninguna explicación, eres apresado y llevado entre dos guardias a la cárcel de la ciudad. Todo tu equipo es confiscado, incluidos los Objetos Especiales y las armas,

tú eres arrojado en una celda llena de villanos de torva catadura. Adviertes que varios de esos rufianes llevan en la muñeca izquierda el extraño tatuaje de la serpiente: el emblema de Vonotar, el traidor. Después de que los guardias examinen tus posesiones y comprueben tu verdadera identidad, mueres estrangulado por los malvados agentes del brujo.

Tu vida y tu misión encuentran así en Port Bax un trágico final.

127

Te despierta al amanecer el sonido de la lluvia que cae a raudales sobre las calles empedradas.

Hace seis días que saliste de Holmgard y debes tomar una Comida o de lo contrario pierdes 3 puntos de RESISTENCIA . Recoges tu equipo y dejas la habitación. Al bajar por las desvencijadas escaleras, ves al mesonero que está limpiando el suelo con una fregona y un cubo lleno de agua.

Si deseas preguntar al mesonero cómo puedes ir a Durenor, **pasa al número 217**.

Si prefieres salir del mesón sin hablar con él, **pasa al 143**.

128

Un áureo resplandor recorre la Espada del Sol cuando la enarbolas por encima de tu cabeza, dispuesto a enfrentarte con el enemigo. Delante de ti tienes a seis horripilantes zombis, contra los que has de luchar como contra un único enemigo.

Marineros zombis: Destreza en el Combate 13 Resistencia 19

Son criaturas de ultratumba, así que recuerda multiplicar por 2 los puntos de RESISTENCIA que pierdan como resultado del poder de la Sommerswerd.

Si vences en la pelea, **pasa al número 237**.

129

Pasas por delante de varios estrechos almacenes que bordean el muelle y llegas al dique del puerto. Allí la calle tuerce bruscamente a la derecha y empalma con la calle de la Tumba.

Por el centro de esta calle avanzan cuatro guardias de la ciudad fuertemente armados. Para evitar que te den el alto y tal vez te arresten, te metes por una callejuela a tu derecha. Pero de repente los guardias se detienen frente a la entrada de la callejuela. Si uno de ellos vuelve la cabeza, es seguro que te descubrirá. Detrás de ti hay una pequeña ventana que da a un concurrido mesón.

Sin dudarlo un instante, trepas a la ventana con la mayor rapidez posible.

Pasa al número 4.

130

El sacerdote se acerca a ti y te dice:

-Necesita descansar, como todos nosotros. Comprendo su problema, amigo mío. Permítame practicar lo que humildemente predico -y diciendo esto te conduce al mostrador y entrega al posadero una Corona de Oro.

-Una habitación para mi amigo -le dice sonriendo.

Pasa al número 314.

131

Les preguntas qué quieren de ti. Como respuesta sacan al mismo tiempo de sus capas unas dagas curvadas y largas. Su jefe da un paso adelante y exige que le entregues tu dinero. Tú vacilas y él grita:

-¡A por él!

Y los tres hombres te atacan.

Resta 4 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE y lucha con ellos a brazo partido. Debes pelear contra ellos de uno en uno.

Jefe de los ladrones callejeros: Destreza en el Combate 15 Resistencia 23

Ladrón 1: Destreza en el Combate 13 Resistencia 21

Ladrón 2: Destreza en el Combate 13 Resistencia 20

Puedes escapar durante el combate **pasando al número 121**.

Si matas a los tres ladrones, **pasa al 301**.

132

Chocas contra el suelo embarrado de la calle en medio de un chaparrón de cristales rotos. La caída te ha dejado sin aliento,

pero por lo demás estás incólume. Un indignado aldeano armado con una porra intenta aplastarte el cráneo, pero antes de que descargue el golpe ruedas por el suelo hacia un lado, te pones de pie de un salto y escapas a todo correr por la sinuosa calle. Entonces un horrible Szall a caballo carga contra ti con la lanza en ristre. Está a punto de ensartarte, pero consigues esquivar y agarrar el arma. Luego, tirando de ella, derribas al Szall de su montura.

Si te quedas con la lanza, recuerda anotarla en tu *Carta de Acción*.

Si quieres atravesar al Szall con su propia lanza, **pasa al número 317**.

Si deseas montar en su caballo y huir, **pasa al 150**.

133

Mirando fijamente a los ojos del marinero, concentras tu Ataque Psíquico en su mano abierta. De repente el hombre se cae de la silla hacia atrás, apretando el puño como si hubiera agarrado un carbón encendido. Cuando le explicas lo que le ha sucedido, te dirige una mirada de extrañeza.

Pasa al número 268.

134

Ilustración VIII

De repente resuena en la oscuridad un grito que te hiela la sangre. Contemplas petrificado los ojos incandescentes de un Helghast. Cuando intenta estrangularte con sus dedos, el terror te hace gritar y caes al suelo. La horrible criatura te destroza la capa con sus negras garras.

Contemplas petrificado los ojos incandescentes de un Helghast.

Si tienes una Lanza Mágica, **pasa al número 38**.

Si no la tienes, **pasa al 304**.

135

El caballero señala el bosque a tu espalda y dice en voz bronca:
-¡Ese es su albergue!
Antes de que puedas replicar, da un paso hacia atrás y cierra con cerrojo la pesada puerta.
El bosque es allí muy denso y la maleza es una maraña de hierbas y zarzas. Resulta imposible cabalgar por esa espesura, así que tienes que abandonar el caballo y seguir a pie.

Pasa al número 244.

136

-El billete a Port Bax cuesta 20 Coronas de Oro -dice el cochero en el bronco acento de Ragadorn.

Si tienes 20 Coronas de Oro y quieres comprar un billete, **pasa al número 10**.

Si no tienes bastante dinero para el billete, **pasa al 238**.

137

Llegas a un cruce donde la calle de los Mendigos tuerce hacia el sur y empalma con la calle del Caballero Negro. Unas pocas yardas más allá sale otra calle, llamada del Ancla, que conduce hacia el este. La lluvia ha arreciado.

Si quieres dirigirte hacia el sur por la calle del Caballero Negro, **pasa al número 259**.

Si quieres caminar en dirección este por la calle del Ancla, **pasa al 20**.

138

Después de andar durante casi dos horas llegas a la cumbre de una colina y ves el bosque de Durenor que se extiende ante tus ojos. El camino se dirige hacia el este y se interna entre los árboles por un lugar en el que ha sido construida una gran atalaya de troncos. Sobre ella divisas la silueta de un soldado haciendo guardia.

Si deseas continuar caminando hacia la atalaya, **pasa al número 232**.

Si prefieres evitar al soldado de guardia, da un amplio rodeo y penetra en el bosque más hacia el sur **pasando al 244**.

139

El adiestramiento que has recibido en el arte de la Caza te ha enseñado a reconocer la mayor parte de los frutos venenosos y no venenosos que pueden encontrarse en el norte de Magnamund. Estos frutos de color morado son Larnuma, muy dulces y nutritivos. Comes de ellos hasta hartarte y guardas en la Mochila suficientes para 2 Comidas.

Más allá de los árboles de larnuma divisas un ancho camino costero que desaparece hacia el este y hacia el oeste.

Si deseas dirigirte hacia el este, **pasa al número 27**.

Si quieres ir hacia el oeste, **pasa al 114**.

140

Los dos guardias contemplan con temor reverencial el anillo. La leyenda del Sello de Hammerdal es famosa entre los habitantes de Durenor. Se dice que, de todos los tesoros perdidos del país, el Sello de Hammerdal es el único que los ciudadanos no desean que retorne. Los rostros angustiados de los guardias muestran a las claras que reconocen su significado.

Uno de los guardias te escolta mientras cruzas el Rymerift y sigues por un camino forestal que termina en una bifurcación. Un indicador señala al este:

A PORT BAX 3 MILLAS

-Ahora debo dejarte y volver al Rymerift. Temo que la guerra arroje pronto su negra sombra sobre este país y es necesario que permanezca en la frontera. Buen viaje, Señor del Kai, vaya con Dios.

Durante unos pocos minutos observas cómo el soldado vuelve por el camino forestal y luego partes en dirección hacia el este. Podrás llegar a Port Bax en una hora.

Pasa al número 265.

141

Al estrellarse el mástil contra la cubierta, una viga astillada te golpea la cabeza y te arroja por la borda. Jadeando en busca de aire braceas para salir a flote y te agarras a la trampa de una escotilla. Estás medio aturdido y pierdes 2 puntos de RESISTENCIA .

Tomando impulso te subes a esa improvisada balsa y te aferras a ella con todas tus fuerzas. Si llevas puesta una Cota de Malla, debes despojarte de ella ahora mismo o de lo contrario te ahogarás irremisiblemente.

Te sientes conmocionado y mareado. El encrespado mar te azota implacable y poco a poco pierdes el conocimiento. Cuando una hora más tarde lo recobras, la tormenta ha pasado. Por la posición del sol juzgas que debe ser cerca del anochecer. A lo lejos ves un pequeño barco pesquero y más allá, en el horizonte, tierra. El único rastro que queda del *Cetro Verde* es la trampa de la escotilla sobre la que estás sentado.

Si deseas hacer señales al barco pesquero con la capa, **pasa al número 278**.

Si prefieres ignorar al barco y remar hacia la costa, **pasa al número 337**.

142

El hombre toma tu dinero y te entrega un salvoconducto blanco que es válido para los siguientes siete días. Le das las gracias y sales del edificio. Una vez fuera, tuerces a la izquierda y te diriges hacia el puesto de guardia que hay al final de la calle.

Pasa al número 246.

143

Caminas en dirección sur y sigues por el muelle hasta llegar a un cruce donde la calle se desvía hacia el este. La mayor parte de las tiendas de esa calle están aún cerradas, excepto una a tu derecha. Hay un rótulo sobre la puerta:

JINELDA KOOP -ALQUIMISTA

Se compran y venden pociones mágicas

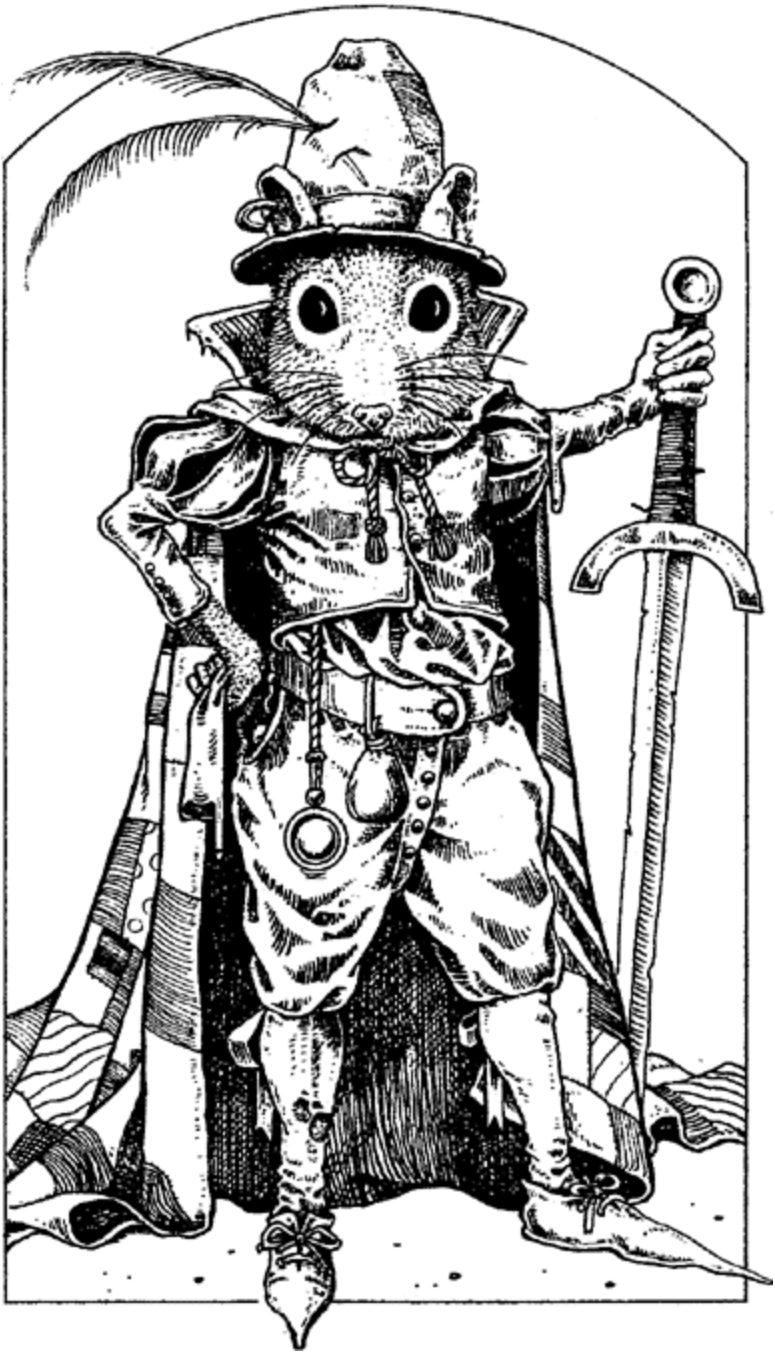
Si quieres entrar en la tienda, **pasa al número 289**.

Si prefieres continuar caminando, **pasa al 186**.

144

Ilustración IX

Un gran Noodnic, que lleva una capa de seda de retazos de brillantes colores, ordena a varios individuos de su gente que empuñen las armas y te expulsen del recinto. Pero cuando les hablas



Un gran Noodnic, que lleva una capa de seda de retazos de brillantes colores, ordena a varios individuos de su gente que empuñen las armas.

en su propio lenguaje, un silencio de asombro se extiende por la caverna. Nunca se han encontrado con un ser humano que supiera hablar su lengua. Para muchos de ellos eso es algo incomprensible y te miran boquiabiertos, colgándoles flácidamente los pequeños brazos peludos a ambos lados del cuerpo.

Entonces el gran Noodnic se dirige a ti diciéndote que es el jefe de esa colonia. Se llama Gashgiss y te da la bienvenida. Luego te invita a que te reúnas con él sobre una plataforma que se alza en el centro de la caverna.

-Usted no es durenés, ¿eh? ¿De dónde viene? -pregunta Gashgiss en su extraño acento Noodnic.

Le contestas que eres un sommerlundés que va de camino a Hammerdal. Te mira inquieto y pregunta de nuevo.

-¿No será un «grito negro»?

Comprendes que con la denominación de 'grito negro' Gashgiss se refiere a los Helghast. Te enteras así de que dos Helghast han llegado al Tarnalin hace más de dos días sembrando el pánico en el túnel principal. Gashgiss sabe dónde están emboscados esperando tu llegada.

-Yo le mostraré un camino por donde escapar de ellos -te propone.

Asientes y le sigues, bajando las escaleras de la plataforma hasta la parte inferior de la caverna.

Los Noodnics parecen haberse sobrepuesto de su sorpresa y reaccionan tratándote como si fueras uno de ellos. Antes de que partas, una bella hembra Noodnic te ofrece algo de alimento para el viaje. Hay suficiente para dos Comidas. Le das las gracias por su generosidad y después sigues a Gashgiss por uno de los innumerables pasadizos que salen de la caverna. Después de caminar en la oscuridad durante una hora, se detiene y te señala un rayo de luz que se filtra a través de una rendija a lo lejos.

-Tuerza a la izquierda y avanzará seguro -te dice.

Agradeces a Gashgiss su ayuda y en silencio das también las

gracias a tus maestros del Kai que te enseñaron la disciplina de Afinidad Animal. Los largos años de instrucción te han salvado probablemente la vida. Te deslizas por una fisura de la rocosa pared y saltas al camino. Piensas en lo amables que han sido los Noodnics cuando descubres que ¡te han robado todo tu dinero! Anótalo en tu *Carta de Acción*.

Continúa por el túnel y **pasa al número 349**.

145

Te vas sintiendo cada vez más débil. después de un penoso esfuerzo que te parece durar una eternidad encuentras las hierbas secas de Laumspur y te fuerzas a tragarlas. En unos segundos te invade una violenta náusea, después de la cual caes en un raro sopor.

Al cabo de casi una hora te despiertas y sigues encontrándote terriblemente mal. Pierdes 5 puntos de RESISTENCIA .[13]

Poco a poco recobras las fuerzas. La impresión que te ha producido el suceso se transforma pronto en indignación. Recoges tu equipo y sales de la habitación dispuesto a enfrentarte con tu frustrado asesino.

Pasa al número 200.

146

Tienes razón. La «nube» es una bandada de enormes Zlans y numerosos Kraans, una especie de menor tamaño pero igualmente mortífera. De sus vientres cuelgan redes llenas de Giaks.

[13]Debido a la pérdida de RESISTENCIA después de tomar la poción, probablemente se entiende que no puedes recuperar 3 puntos de RESISTENCIA comiendo el Laumspur como lo harías normalmente.

Al descender los Zlans sobre el *Cetro Verde*, una red de vociferantes Giaks se estrella contra la cubierta a su espalda. Algunos Giaks revientan en la caída, pero otros muchos sobreviven y al instante se lanzan a atacarte. Debes luchar contra ellos como contra un solo enemigo.

Giaks: Destreza en el Combate 15 Resistencia 15

Si ganas la pelea, **pasa al número 345**.

147

Tus sentidos te revelan que el sendero no tiene salida. La única manera de cruzar el Rymerift y llegar a Port Bax es atravesar el puente.

Pasa al número 47.

148

Te envuelves en tu capa del Kai y te cubres la cabeza con la capucha. El cochero grita y fustiga a los caballos y pronto enfiláis

por una calzada bordeada de árboles junto a la costa en dirección hacia Ragadorn. Durante el viaje hablas con el cochero y te enteras de varias cosas útiles sobre esa ciudad portuaria.

Desde que Killean, el señor de Ragadorn, murió hace tres años, la ciudad es gobernada (o desgobernada, según la versión del cochero) por su hijo Lachlan. Al parecer, él y sus hombres no son otra cosa que piratas. Cobran al pueblo unos impuestos excesivos y asesinan a quien se resiste.

Estás hambriento y durante el viaje debes tomar una Comida o perderás 3 puntos de RESISTENCIA .

Por fin distingues a lo lejos las murallas de Ragadorn. Dobla una campana dando las doce. La diligencia entra por la puerta occidental de la muralla y se detiene.

-Si desea ir a Durenor, puede tomar una diligencia en la estación de la puerta oriental. Pero debe darse prisa porque sale a la una -te dice el cochero.

Agradeces el consejo al cochero y saltas a tierra. Por primera vez percibes entonces el repugnante olor de este sórdido puerto de mar. Un letrero enmohecido, clavado en la pared de una casa ruinosa, dice:

BIENVENIDO A RAGADORN

Si quieres ir hacia el sur por la calle de la Puerta Occidental, **pasa al número 122**.

Si quieres dirigirte hacia el norte por el paseo de la Ribera del Este, **pasa al 323**.

Si prefieres caminar hacia el este por la calle del Hacha, **pasa al 257**.

149

Intuyes que ese guardia es un leal soldado de Durenor. Si intentaras sobornarle, sin duda lo consideraría como un grave insulto y te atacaría.

Si deseas mostrarle el Sello de Hammerdal, **pasa al número 223**.

Si prefieres no mostrárselo, si no lo tienes o si decides simular que eres un mercader que va a Port Bax, **pasa al número 250**.

150

Espoleas al caballo por la sinuosa calle del pueblo. Después cruzas un puente de madera y subes por un sendero empinado a la cima de una colina. A la luz de la luna vislumbras un indicador que señala el este:

Cabalgas toda la noche sin detenerte a dormir. Al amanecer observas con agrado un sorprendente cambio en el paisaje. El árido desierto ha cedido el lugar a pantanos y páramos anegados. Y una oscura sombra se extiende por todo el horizonte del este

hasta donde alcanza la vista. Se trata del bosque de Durenor, la frontera natural del territorio montañoso que bordea el indomable desierto. Es realmente una vista gratificante.[14]

Te separa de Port Bax menos de una jornada a caballo, pero después de cabalgar durante toda la noche estás cansado y debes tomar una Comida o perderás 3 puntos de RESISTENCIA . Si posees la disciplina de Caza, puedes utilizar esta destreza y atrapar un ratón del páramo o algún ave palustre para el desayuno.

Después de seguir cabalgando durante una hora, llegas a una bifurcación de caminos donde no hay ninguna señal.

Si deseas tomar el camino de la izquierda, **pasa al número 261**.

Si quieres continuar por el camino de la derecha, **pasa al número 334**.

151

Utilizando tu habilidad para imitar el bronco acento de los naturales de Ragadorn, intentas engañar al guardia diciéndole que hay una pelea en la plaza de la Tumba y que es necesario que acuda allí en seguida.

Para comprobar si tu engaño da resultado, elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si el número que has elegido está entre el 0 y el 4, **pasa al 262**.

Si está entre el 5 y el 9, **pasa al 110**.

[14] Ahora puedes recobrar el uso de la disciplina de Caza para cubrir el requisito de la Comida, ya que ahora eres conducido al Bosque de Durenor al este de las Tierras Salvajes.

152

El día trigesimotercero de tu expedición, por la mañana temprano, entras cabalgando en Port Bax con lord Axim a tu lado.

Los preparativos de la guerra han quedado ultimados. Los galeones de la armada de Durenor están anclados en el puerto, esperando impacientemente la orden de hacerse a la vela hacia Sommerlund. A bordo de cada barco hay muchos valientes soldados del montañoso reino de Durenor, un ejército aguerrido de diestros guerreros, ansiosos por enfrentarse en batalla con los Señores de la Oscuridad. Todos los hombres han jurado vengar a sus aliados sitiados o morir en el empeño.

Tú regresarás a Holmgard a bordo del duque insignia *Durenor*, un navío de guerra cuya gran proa curvada y elevados mástiles ponen de relieve todo su poder y su fuerza. Al embarcar lord Axim y tú, os da la bienvenida el almirante Calfen, comandante en jefe de la flota, que está dispuesto a hacerse a la mar.

En menos de una hora habéis dejado el puerto muy atrás. Las torres de Port Bax son ahora simples puntos en el horizonte.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

> Si el número así elegido está entre el 0 y el 3, **pasa al 216**.
>
> Si está entre el 4 y el 6, **pasa al 49**.
>
> Si está entre el 7 y el 9, **pasa al 193**.

153

Sin hacer caso del pícaro y de su juego, te detienes a contemplar una partida de naipes que se está jugando cerca de las escaleras de la taberna. Te das cuenta de que uno de los jugadores está haciendo trampas.

Si deseas delatar al tramposo, **pasa al número 241**.

Si prefieres ignorar lo que has visto, **pasa al 130**.

154

El tratamiento de la tripulación es angosto y sofocante. Pero a pesar de la falta de espacio y de la pobre cena (tan pobre en realidad que pierdes 2 puntos de RESISTENCIA), los marineros están muy contentos de que hayas aceptado su invitación y te hacen los honores como a huésped distinguido que eres.

Después de cenar, te invitan a jugar con ellos al portholes y apostar un poco dinero a los dados.

Si deseas probar suerte, **pasa al 308**.

Si quieres declinar su ofrecimiento, les das las buenas noches y vuelves a tu camarote **pasando al número 197**.

155

Después de caminar una milla por el ramal de la izquierda llegas a un gran puente de piedra. A primera vista el río que cruza parece ir crecido, con peligro de desbordar las orillas Después caes en la cuenta de que es el Rymerift. Las aguas del Rymerift tienen dos millas de anchura en el punto más ancho y más de una milla de profundidad en la mayor parte de su curso. En esta zona la tierra se ha desplazado y ha aparecido una brecha natural que separa Durenor del resto de Magnamund.

Hay una señal a la entrada del puente.

A PORT BAX A 3 MILLAS

Suspiras con alivio, pues estás en el buen camino y podrás llegar a la ciudad en una hora.

Pasa al número 265.

156

El cochero se enfada y grita:

-¡Va a tener que andar mucho, forastero! -y te da con las puertas en las narices.

Como no tienes dinero para pagar una habitación en que pasar la noche, decides acostarte con los caballos en la cuadra que está en un edificio contiguo.

Pasa al número 213.

157

El guardia se pone furioso y carga contra ti blandiendo la espada sobre su cabeza y obligándote a bajar las escaleras. Si no tienes ningún arma, recuerda restar 4 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE y lucha con el guardia a brazo partido.

Guardia de la atalaya: Destreza en el Combate 15 Resistencia 22

Puedes eludir el combate en cualquier momento **pasando al número 65**.

Si vences la pelea, **pasa al 331**.

158

El sacerdote no parece sorprendido por tu ataque y saca una espada negra de debajo de su vestimenta.

Sacerdote: Destreza en el Combate 16 Resistencia 23

Si ganas la pelea, **pasa al 220**.

159

Por fin te detienes al pie de un enorme abeto. Intentas mantenerte en pie, pero el dolor de las piernas y del costado es tan grande que te desplomas si sentido. Se trata de un sueño que te ahorrará el sufrimiento de las espadas de los Helghasts, pues ese sueño no tiene despertar.

Tu misión y tu vida acaban aquí.

160

-Perdonad, señor, no pretendía asustaros.

El hombre parece nervioso y la mano abierta que te tiende tiembla visiblemente.

Con cierta cautela aceptas el gesto de amistad y te sientas con el marinero ante una mesa de la taberna. El lugar está desierto, salvo una pareja de ratones que roen un gran pedazo de queso.

-El capitán Kelman me ha ordenado llevaros al Cetro Verde, pero sólo si estoy seguro de que sois el Señor del Kai al que llaman Lobo Solitario. ¿Podéis demostrarme vuestra identidad?

Debes probar tu dominio de alguna de las disciplinas del Kai.

Si deseas hacer una demostración de la disciplina de la Curación, **pasa al número 16**.

Si deseas hacer una demostración del Ataque Psíquico, **pasa al 133**.

Si deseas hacer una demostración del Dominio en el Manejo de las Armas, **pasa al 255**.

Si deseas hacer una demostración de la Afinidad Animal, **pasa al 203**.

Si deseas hacer una demostración del Poder Mental sobre la Materia, **pasa al 48**.

Si no posees ninguna de las disciplinas del Kai mencionadas o no quieres hacer una demostración de tu destreza, **pasa al número 348**.

161

La tienda parece vacía. Esperas unos cinco minutos examinando las mercancías, pero allí no aparece nadie. Estás a punto de marcharte cuando descubres un mapa colgado de la parte interior de la puerta. Es un plano de la ciudad de Ragadorn. Las cuadras y la estación de diligencias están claramente marcadas cerca de la puerta oriental de la ciudad. Allí es donde puedes encontrar un medio de transporte que te lleve por tierra a Port Bax. Memorizas la ruta hacia la puerta oriental que señala el plano y abandonas la tienda. Vuelves corriendo a la calle del Hacha y tuerces por la calle del Mago hacia el este. Al final de esta tortuosa calle llegas

al puente de Ragadorn, la única conexión entre las zonas este y oeste de la ciudad. Te abres camino a empujones entre la multitud que abarrota el puente y te apresuras por la empedrada calle del Comercio Oriental.

Pasa al número 186.

162

Lanza su grito de batalla y te tira una estocada contra la cabeza.

Caballero de la Montaña Blanca: Destreza en el Combate 20 Resistencia 27

Puedes eludir el combate en cualquier momento echando a correr entre los árboles y **pasando al número 244**.

Si vences en la lucha, **pasa al 302**.

163

-Tenemos un buen velamen y una afilada proa. No hay barco de guerra en todos los mares del corte que pueda dar alcance al *Cetro Verde* -dice el capitán.

Los hechos demuestran que tiene razón, pues el barco pirata pronto desaparece en el horizonte.

-Llevo veinticinco años en la mar y nunca he tenido noticias de que los piratas de Lakuri se hayan aventurado tan al norte en sus correrías -comenta pensativo rascándose la barba-. Deben de ir en busca de un valioso cargamento para haberse alejado tanto de sus islas tropicales.

Cuando el capitán desciende a su camarote, tienes la desagradable impresión de que el «valioso cargamento» puedes ser tú.

Pasa al número 240.

164

Después de caminar casi una milla por el desierto túnel, ves unos escalones cortados en la roca a tu izquierda. Conducen a una plataforma que recorre el techo del túnel y es utilizada para colocar y encender las antorchas que lo iluminan.

Si posees la disciplina de Sexto Sentido, **pasa al 172**.

Si quieres subir esos escalones y explorar la plataforma, **pasa al 52**.

Si prefieres ignorar los escalones y continuar tu viaje, **pasa al 256**.

165

Te guardas el dinero en la bolsa, te quitas el Sello y se lo entregas. Ella lo agarra y lo examina minuciosamente. Al salir de la tienda, la oyes reírse con disimulo y te preguntas si habrás hecho bien.

Pasa al número 186.

166

Ilustración X

Subes por un tramo de escaleras a la atestada cubierta. Una fiera batalla se libra a tu alrededor. La flota durenesa sucumbe bajo el asalto de los barcos fantasmales. De repente, el castillo de popa de la nave en que tú estás dispara una ráfaga de llamas abrasadoras que prenden en el costado de un barco durenés a menos de cincuenta yardas de distancia. Contemplas con horror cómo

Contemplas con horror como los soldados se arrojan desde la cubierta del mar con la ropa y el pelo envueltos en llamas.

los soldados se arrojan desde la cubierta al mar con la ropa y el pelo envueltos en llamas.

Si quieres explorar el castillo de popa, **pasa al 328**.

Si prefieres escapar de esa nave, salta por encima de la borda **pasando al número 267**.

167

-Juegas con una estrategia muy atrevida, Lobo Solitario. Pero creo que ya te tengo.

El capitán Kelman mueve su pieza clave hacia la parte de tu lado del tablero con una sonrisa triunfal. Pero pronto se le borra y da paso a una mirada de sorpresa cuando de modo inesperado contrarrestas su movimiento.

-¡Tablas! -replicas fríamente.

El capitán se queda mirando el tablero sin dar crédito a sus ojos.

-¡Las habilidades del Kai nunca dejan de asombrarme! -exclama rascándose la cabeza.

Aún sigue examinando el tablero de samor cuando finalmente tú le das las buenas noches y te retiras a tu camarote.

Pasa al número 197.

168

Despacio, uno a uno, van apareciendo los demás pasajeros y miran espantados al cochero muerto.

-Tenemos que enterrarle -dice el sacerdote.

Asientes en silencio y preparáis una fosa donde inhumáis el cadáver. Cuando todos volvéis a la diligencia, discutís lo que debería hacerse.

-Conozco el camino a Port Bax. Será mejor que yo conduzca la diligencia -se ofrece Halvorc.

-Espero que no nos acusen de la muerte del cochero -dice el sacerdote nerviosamente.

-Ha sido un accidente -replica Dorier.

-Y yo lo testificaré -añade Ganon-. Los caballeros de la Montaña Blanca nunca mienten.

Es cierto que en Durenor un auténtico caballero sólo dice la verdad, sea en su propio provecho o perjuicio. Las palabras de Ganon parecen tranquilizar al sacerdote y pronto la diligencia se pone de nuevo en marcha camino del este. Al anochecer llegáis a una estación de diligencias en un pequeño pueblo costero llamado Cala Gorn, habitado principalmente por proscritos, ladrones y Szalls.

Los habitantes del pueblo reciben con grandes sospechas la noticia de la muerte del cochero, pero las palabras de Dorier les convencen de que fue accidental.

En el pueblo sólo hay una posada, una fonducha conocida con el nombre de «La Esperanza Perdida». Su estado de abandono es típico de todos los tugurios de ese misero poblado de la costa. Una habitación por una noche cuesta 1 Corona de Oro.

Si puedes pagarla, **pasa al 314**.

Si no puedes, **pasa al 25**.

169

Abandonas la casa de juego y caminas abatido hacia la estación de diligencias. A lo lejos ves la puerta este de la ciudad. Esperando debajo de ella está la diligencia con destino a Durenor. Debes ir a Port Bax; el futuro de Sommerlund depende de ello. Te deslizas junto al vigilante y montas en la diligencia sin que te vea. Cuando

se acerca el momento de partir, otros cinco pasajeros suben al carruaje y se sientan a tu alrededor. El vigilante cierra la puerta y la diligencia parte hacia Durenor.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si el número que has elegido está entre el 0 y el 3, **pasa al 39**.

Si está entre el 4 y el 6, **pasa al 249**.

Si está entre el 7 y el 9, **pasa al 339**.

170

El guardia examina tu tarjeta blanca y comenta despectivo:

-Este es un salvoconducto de mercader. Aquí no tiene ninguna utilidad. Para poder entrar en el sector naval debe poseer un salvoconducto rojo.

Te devuelve la tarjeta y vuelve a su puesto en la puerta.

Pasa al número 327.

171

Detrás de los árboles divisas un ancho camino que bordea la costa de este a oeste.

Si deseas dirigirte hacia el este, **pasa al 27**.

Si quieres ir hacia el oeste, **pasa al 114**.

172

Tu Sexto Sentido te advierte que algo maligno se esconde en la oscuridad de la plataforma.

Si deseas subir los escalones de piedra y enfrentarte a ese mal, **pasa al 52**.

Si quieres alejarte corriendo de los escalones y de la plataforma, **pasa al 256**.

Si prefieres retroceder hasta la bifurcación y tomar el ramal de la izquierda, **pasa al 64**.

173

Entras en un magnífico emporio en el que se exhiben algunos de los mejores productos del norte de Magnamund. Aún a esa hora tan tardía reina en la factoría una gran actividad: capitanes de barco y ricos mercaderes regatean los precios de las ventas o intercambian sus cargamentos. El propietario de la factoría parece ser un joven guerrero que preside la subasta de mercancías desde un adornado sillón sostenido por cuatro sólidas cadenas. Sus hombres llevan todos negras armaduras y en sus escudos el emblema de un barco negro sobre una cresta roja.

Entonces, por casualidad, observas que un chaval roba una bolsa del cinturón de un mercader y se la guarda en la bota.

Si deseas echar mano al chaval y obligarle a devolver la bolsa **pasa al 91**.

Si sigues al chaval hasta la calle y le robas la bolsa, **pasa al 6**.

Si decides ignorar lo que has visto y examinar los productos que se venden, **pasa al 283**.

174

El caballero da un paso hacia ti y dice:

-No he conocido a ningún campesino que pudiera comprarse un caballo. Usted no es un campesino, apuesto a que es un ladrón.

Con un golpe rápido de su espada te desmonta y caes al suelo como un fardo. Instintivamente empuñas tu arma en defensa propia cuando el caballero te ataca.

Pasa al número 162.

175

-Al parecer, nuestro pájaro ha volado -dice el capitán señalando una lancha que se aleja hacia otro barco visible en el horizonte-. No lleva bandera y su casco tiene una forma extraña. Nunca había visto un navío semejante.

Observas cómo la lancha llega hasta el misterioso barco. Como por arte de magia, una densa bruma aparece desde no se sabe dónde y se traga al velero. Momentos más tarde, el barco y la bruma han desaparecido.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si el número está entre el 0 y el 4, **pasa al 53**.

Si está entre el 5 y el 9, **pasa al 209**.

176

Ilustración XI

Durante tres días con sus noches has cabalgado a lo largo del camino real que sigue su ruta por el valle del río Durenon. A lo lejos se divisan los picos de las montañas de Hammerdal, una de las cordilleras más elevadas de todo Magnamund. La capital está situada en el centro mismo de esas montañas.

Es la mañana del día decimocuarto de tu expedición. Habéis acampado junto a una cascada donde las rápidas aguas del Durenon caen desde una altura de más de 120 pies. Estáis a punto de partir cuando arriba, en el camino forestal, aparece un grupo de seis jinetes con cascos, bloqueando la salida de vuestro campamento.

El lugarteniente lord Rhygar exige que te dejen pasar, añadiendo que eres portador de un despacho real. En Durenor es delito de alta traición impedir el paso a un mensajero del Rey, pero por desgracia a los encapotados jinetes no les parece impresionar la advertencia de Rhygar y permanecen donde están.

-Si no atendéis a razones, quizás nuestras espadas os obliguen a apartaros -dice Rhygar.

Saca su espada y ordena a sus hombres que ataquen.

Si posees la disciplina de Sexto Sentido, **pasa al 322**.

Si deseas seguir a Rhygar, **pasa al 45**.

Si no quieres atacar a los jinetes, **pasa al 277**.

El lugarteniente lord Rhygar exige que te dejen pasar, añadiendo que eres portador de un despacho real.

177

Al entrar de nuevo en el mesón, ves que la mayoría de los marineros se han amontonado alrededor de la mesa central para contemplar una competición entre dos hombres que están echando un pulso.

Si deseas participar en la competición, **pasa al 276**.

Si prefieres hablar con el mesonero, **pasa al 342**.

178

Aunque con el delicioso olor de la comida se te está haciendo la boca agua, sospechas que se trata de un ardid. Dejas la bandeja en el suelo junto a la puerta. El hambre hace que te sientas muy cansado y decides echar un sueñecito antes de reunirte con los otros viajeros en la taberna.

Al despertar ves dos ratas muertas al lado de la bandeja: ¡la comida está envenenada! Tu sorpresa se convierte en furor cuando comprendes que el veneno puesto en la comida estaba destinado para ti.

Recoges tu equipo y sales de la habitación decido a descubrir a tu fracasado asesino.

Pasa al número 200.

179

Utilizando la disciplina de Camuflaje puedes esconderte entre la paja del carro hasta que desaparezca el peligro.

Si deseas hacer eso, **pasa al 82**.

Si prefieres montar a caballo y abandonar el pueblo, **pasa al 150**.

Si quieres entrar en la carretería, **pasa al 71**.

180

Deduces que los marineros del barco pesquero deben de estar ciegos o no quieren socorrerte. El barco continúa su curso hacia alta mar y, sin que al parecer te haya divisado, se pierde de vista en el horizonte. Agarrando una tabla suelta de la trampa y utilizándola como improvisado remo, avanzas hacia la costa.

Pasa al número 337.

181

Esta calle está más sucia y huele peor que la que acabas de dejar. El abarrotado escaparate de una tienda a tu izquierda te llama la atención. Hay en él muchos artículos útiles. Todos tienen una etiqueta con el precio.

Espada—4 Coronas de Oro
Daga—2 Coronas de Oro
Espada corta—3 Coronas de Oro
Martillo de guerra—6 Coronas de Oro
Lanza—5 Coronas de Oro
Maza—4 Coronas de Oro
Manta de piel—3 Coronas de Oro
Mochila—1 Corona de Oro

Puedes entrar y comprar cualquier artículo de los mencionados. Recuerda anotarlos en tu *Carta de Acción*. Una vez hechas las compras, sigues caminando por la calle del Mago hacia el

puente Ragadorn. Este puente es la única conexión que hay entre las zonas oriental y occidental de la ciudad y tienes que abrirte camino a empujones entre la multitud de gente y los carros. Finalmente te encuentras en una vía pública sembrada de basuras y que es conocida con el nombre de calle del Comercio Oriental.

Pasa al número 186.

182

Debes encontrar albergue para la noche o correrás el riesgo de ser arrestado por los guardias de la ciudad. Tu sentido del Kai te dice que lo mejor que puedes hacer es regresar al mesón y alquilar una habitación. Reconfortado por el descanso nocturno podrás a la mañana siguiente hacer planes para proseguir tu viaje a Durenor.

Pasa al número 177

183

El bosque está cortado por una escarpada pendiente en el borde de vuestro campamento y en tu precipitada huida tropiezas y

caes de bruces entre los árboles.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si el número que sacas está entre el 0 y el 8, **pasa al 311**.

Si el el 9, **pasa al 159**.

184

Cuando el Drakkar cae muerto a tus pies, los piratas desfallecen al ver derribado a tan poderoso guerrero y huyen a su barco que se está hundiendo. El capitán Kelman reúne a sus hombres y les conduce contra el enemigo que se bate en retirada. La furia de este ataque arroja a los piratas al mar.

El *Cetro Verde* se despega del barco pirata, que está escorado hacia estribor.

-Gracias, Señor del Kai -el capitán te estrecha la mano-. Estamos orgullosos y agradecidos de tenerte con nosotros.

Una ovación resuena por toda la cubierta: de este modo te expresa la tripulación su alabanza.

Ayudas a atender a los heridos, mientras se reparan los daños que ha sufrido la proa de la nave. Al cabo de una hora, el viento hincha las velas y la carabela navega de nuevo rumbo a Durenor.

Pasa al número 240.

185

Cuando corres por la cubierta sembrada de cadáveres, dos guerreros Drakkars aparecen por una puerta y te atacan por sorpresa. Debes luchar contra ellos de uno en uno.

Drakkar 1: Destreza en el Combate 17 Resistencia 25

Drakkar 2: Destreza en el Combate 16 Resistencia 26

Puedes eludir la pelea en cualquier momento arrojándote al mar y **pasando al número 286**.

Si matas a los dos Drakkars en la lucha, puedes saltar a la cubierta del navío durenés más próximo **pasando al número 120**.

186

Te encuentras enfrente de un gran edificio de cuya pared exterior cuelga un rótulo:

CUADRAS Y ESTACIÓN DE DILIGENCIAS DE RAGADORN

Un cochero con uniforme verde está sentado junto a un tablón de avisos en el que se informa:

«Duración del viaje a Port Bax: 7 días»

Si deseas acercarte al cochero y comprar un billete para Port Bax, **pasa al 136**.

Si no tienes dinero, **pasa al 238**.

187

Un rápido registro de sus cadáveres te permite encontrar los siguientes objetos:

2 Lanzas
2 Espadas
6 Coronas de Oro

Si decides quedarte con alguno de estos objetos recuerda anotarlos en tu *Carta de Acción*.

Haces rodar los cuerpos por el suelo hasta arrojarlos al Rymerift. Luego cruzas corriendo el puente, no sea que alguien haya visto el incidente. Sigues el camino forestal durante más de una hora y llegas a una bifurcación donde distingues un indicador:

A PORT BAX 3 MILLAS

Te ajustas el equipo y prosigues tu marcha en dirección este.

Pasa al número 265.

188

Tus rápidos reflejos y tu habilidad te han salvado de una mordedura venenosa. Cuando la serpiente desaparece entre las altas hierbas al otro lado del camino, recoges la mochila y trepas al árbol, donde pasas seguro el resto de la noche.

Pasa al número 312.

189

-¡Impostor! -grita sacando su arma.

Antes de que puedas responder a su ataque, te ha rozado el brazo con la espada y pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Se abalanza sobre ti y te derriba de espaldas a través de la puerta abierta. Maldiciendo, los dos caéis de cabeza por las escaleras de la atalaya en un revoltijo de brazos y piernas. Logras ponerte en pie, pero el caballero se te adelante y ya está echando mano de su espada.

Si deseas luchar contra él, **pasa al 162**.

Si prefieres abandonar allí el caballo y correr a refugiarte entre los árboles, **pasa al 244**.

190

Cuando utilizas el borde de una regla de acero para abrir la cerradura, de repente sientes un agudo dolor en el pecho. Una ingeniosa trampa ha sido colocada en la caja y, al abrirla, una pequeña aguja sale disparada de la tapa y se te clava en la carne. Su punta está impregnada de un veneno mortífero y tú mueres instantáneamente.

Tu misión y tu vida encuentran así un trágico final.

191

Al final de la avenida, la adoquinada calle tuerce bruscamente hacia la derecha. Frente a ella hay un alto edificio de piedra con una placa sobre la puerta:

Ves que la calle adoquinada termina en una elevada muralla. En esa muralla hay un portillo rojo custodiado por dos soldados. Al otro lado de la muralla divisas los mástiles de los barcos amarrados en el puerto.

Si deseas entrar en la atalaya del puerto, **pasa al 318**.

Si prefieres acercarte al portillo rojo, **pasa al 246**.

192

Los marineros borrachos se ríen a carcajadas y el dinero cambia de manos al pagarse las apuestas. Observas que tu adversario hace una seña a dos de sus secuaces, que se acercan hacia ti. Sin dudar un instante te levantas de la mesa de un salto y das un puñetazo en la cara al marinero con tal fuerza que se tambalea hacia atrás chocando con sus sorprendidos amigos. Les dejas tendidos en el suelo, amontonados unos sobre otros.

Cuando intentas salir por la puerta del mesón, un repugnante marinero saca la espada y te cierra el paso. Pero antes de que tengas oportunidad de hacer algo, se oye un golpe sordo y el marinero cae de rodillas. Detrás de él está la camarera con un gran rodillo de madera en la mano, sonriéndote. Le das las gracias con un guiño y sales corriendo del mesón a la oscura calle.

Después de correr a ciegas durante largos minutos, descubres en la oscuridad delante de ti una cuadra y estación de diligencias. Con los gritos de los enfurecidos marineros resonando aún en tus oídos, te acercas al edificio y trepas por una escala a un pajar, donde te escondes y pasas a salvo la noche.

Pasa al número 32.

193

La travesía a Sommerlund comienza con malos augurios. Negras nubes de tormenta se arremolinan en el horizonte y un viento salvaje azota implacable el turbulento mar. Por la noche, brillantes relámpagos rasgan las tinieblas, seguidos de truenos tan intensos que hacen retemblar las cuadernas de la nave capitana. Muchos de los soldados a bordo de la flota son habitantes de las montañas y no están acostumbrados al balanceo del mar. Al tercer día, más de la mitad de ellos están tan mareados que no pueden tenerse en pie. Lord Axim se halla próximo a la desesperación.

-Pido al cielo que pase esta tormenta, pues aunque la flota llegue intacta a puerto temo que nuestros hombres estén demasiado débiles para enfrentarse con el enemigo.

Entonces, como en respuesta a su plegaria, el amanecer del día siguiente anuncia el final de la rabiosa tempestad. Pero la calma que ahora rodea a la flota encierra un peligro mucho mayor que cualquier borrasca.

Pasa al número 100.

194

Cuando te despiertas, te extrañas de hallarte tendido bajo un embarcadero de madera: el agua poco profunda que te rodea despide un error pestilente. Al ponerte de pie, las sienes te laten con violencia como si alguien te hubiera golpeado en la cabeza y dejado inconsciente. Eso es exactamente lo que ha sucedido y los pescadores te han robado las Coronas de Oro, la mochila, las armas y todos los objetos especiales (incluido el Sello de

Hammerdal).[15]

Con un gemido de desesperación sales del agua fangosa y te encaramas al embarcadero. Al levantar la vista descubres un letrero borroso:

BIENVENIDO A RAGADORN

Temes que los rumores que circulan sobre ese lugar sean ciertos. Es casi de noche y ha comenzado a llover. Debes encontrar el Sello si quieres persuadir a los ciudadanos de Durenor a que te entreguen la Espada del Sol. Mirando a tu alrededor ves una gran plaza con un mercado y un indicador de piedra en el centro señalando las diversas calles que salen de la plaza.

> Si deseas ir hacia el este por la calle del Percebe, **pasa al 215**.
>
> Si quieres ir hacia el sur por el muelle de la Ribera Oeste, **pasa al 303**.
>
> Si quieres ir hacia el norte por el paseo del Botín, **pasa al 129**.
>
> Si prefieres volver hacia el oeste al embarcadero y buscar el barco de los pescadores, **pasa al 86**.

[15] Probablemente el autor no se dio cuenta de que entre los objetos perdidos estarían o podrían estar el Medallón de la Estrella de Cristal y el Mapa de Sommerlund. Puedes elegir quedarte con uno o ambos objetos si los tienes, a pesar de lo que digan las instrucciones. Otra opción es considerar que van con el Sello de Hammerdal y que los podrás poner en tu *Carta de Acción* si llegas a encontrarlos. Si decides interpretar el texto de una forma estricta no deberías consultar el mapa si ya no dispones del Mapa de Sommerlund.

195

Al cabo de casi dos horas de viaje el conductor grita:

-¡Preparen el pontazgo! Una Corona de Oro por pasajero.

Te asomas por la ventanilla y, a través de la lluvia, ves a lo lejos un puente de madera y una cabaña de troncos. El cochero detiene la diligencia al llegar a la cabaña y en su puerta aparece una horrible criatura. Es un Szall de piel verrugosa, inofensiva y cobarde progenie de los giaks. Oriundos del desierto, en la Edad de la Luna Negra miles de ellos emigraron de las montañas de Durncrag para escapar de la tiranía de Vashna, el más poderoso de los Señores de la Oscuridad.

El Szall exige de cada pasajero el pago de una Corona de Oro para permitir el paso de la diligencia por el puente. Los demás pasajeros depositan en una bandeja una Corona cada uno y te la tienden a ti.

Si tienes dinero para pagar el peaje, hazlo y continúa el viaje **pasando al número 249**.

Si no tienes dinero, **pasa al 50**.

196

El rey Alin IV está solo, sentado en su trono, contemplando sus montañosos dominios a través de una de las numerosas ventanas con cristaleras de colores de su torre abovedada. Cuando lord Axim y tú entráis en la cámara, sois solemnemente anunciados y os incliná is respetuosamente ante Su Majestad. Luego lord Axim retira el Sello de Hammerdal de tu dedo y se acerca al Rey.[16] Durante casi una hora conversan reflejando en sus rostros la gravedad de la situación. Se hace una breve pausa en la que

[16]Recuerda que debes borrar el Sello de Hammerdal de tu *Carta de Acción*.

meditan en silencio y de repente el rey Alin se levanta del trono y se dirige a ti por primera vez.

-Los Señores de la Oscuridad se han alzado en armas una vez más y de nuevo Sommerlund acude en busca de nuestra ayuda. Yo había rezado al cielo para que mi reinado fuera recordado como un tiempo de paz y prosperidad, pero mi corazón presentía que las cosas no iban a ser así.

El Rey saca del bolsillo de su blanca túnica una llave y la introduce en un arcón de mármol que hay sobre un estrado en el centro de la cámara. Un ligero murmullo se extiende por el salón cuando la tapa de piedra se abre y aparece la empuñadura de una espada de oro.

-Toma la Espada del Sol, Lobo Solitario. Está escrito que sólo un auténtico hijo de Sommerlund puede extraer el poder que encierra su hoja.

Al agarrar el reluciente puño, una sensación de estremecimiento te recorre el brazo y se transmite a todo tu cuerpo.

Si posees la disciplina de Sexto Sentido, **pasa al 79**.

Si no la posees, **pasa al 123**.

197

Al amanecer estalla una feroz tormenta y te despiertan las violentas sacudidas del barco. El suelo de tu camarote está ya inundado y los gritos de los marineros apenas se oyen con el ulular del viento. Te vistes rápidamente, recoges tu equipo y subes a cubierta.

Pronto te sale al paso el capitán, quien te agarra del brazo y te ordena que vuelvas a tu camarote. De repente, cuando inicias el descenso, un chasquido atronador retumba en la arboladura de la nave y parte del palo mayor se rompe. Miras hacia arriba y adviertes que el trozo roto del mástil se te echa encima.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si el número que has elegido está entre el 1 y el 4, **pasa al 78**.

Si está entre el 5 y el 9, **pasa al 141**.

Si el número es el 0, **pasa al 247**.

198

No has recorrido veinte yardas cuando tu caballo se encabrita y escapa al galope derribándote al suelo. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA. Te sacudes el polvo de la capa maldiciendo al animal que desaparece a lo lejos. Desde ahora tendrás que continuar a pie tu viaje.

Pasa al número 138.

199

El mesonero se guarda la Corona en el bolsillo y te dice con tono burlón:

-Puede ir allí echando un pie delante del otro -y riéndose a carcajadas se dirige hacia el mostrador y desaparece en la cocina.

Maldices su burla y sales del mesón, deteniéndote para, lleno de furia, volcar de una patada el cubo de agua sucia.

Pasa al número 143.

200

Ilustración XII

Cuando llegas a la taberna, los demás viajeros ya están sentados

Cuando llegas a la taberna, los demás viajeros ya están sentados alrededor de una gran mesa, esperándote.

alrededor de una gran mesa, esperándote.

Al acercarte a ellos piensas que entre ellos debe de encontrarse tu frustrado asesino. Tienes que atacarle sin ponerle sobre aviso, por lo que estudias cuidadosamente a tus compañeros de viaje antes de decidirte.

Si decides atacar al caballero de la Montaña Blanca Dorier, **pasa al número 7**.

Si decides atacar al mercader Halvorc, **pasa al 60**.

Si decides atacar a la aventurera Viveka, **pasa al 85**.

Si decides atacar al sacerdote Parsion, **pasa al 158**.

Si decides atacar al caballero de la Montaña Blanca Ganon, **pasa al 270**.

201

Al levantarte, la serpiente silba y se dispone a morderte en el brazo. Te apartas a un lado, pero ¿con la suficiente rapidez para evitar sus mortíferos colmillos?

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte* para averiguarlo.

Si el número que sacas está entre el 0 y el 4, **pasa al 285**.

Si está entre el 5 y el 9, **pasa al 70**.

202

El soldado te saluda y te permite entrar por la Puerta Roja. Caminas por una plaza abierta, iluminada por las altas farolas que bordean el muelle. Para tu alivio, ves las columnas de mármol del

consulado de Sommerlund y sobre él la familiar bandera con el sol de tu país ondeando al viento fresco de la noche.

Cuando subes las escaleras de piedra, eres reconocido por los guardias de servicio en la puerta principal. Desaparecen en el interior y vuelven en seguida acompañados por un oficial alto y con el pelo gris. Su expresión de inquietud pronto se torna en una sonrisa de alegría al reconocer tu verde jubón y tu andrajosa capa del Kai.

-¡Ésto es más de lo que habíamos esperado! Gracias a los dioses está vivo, Señor del Kai. Las escasas noticias que nos han llegado desde el oeste nos habían causado gran alarma.

Te invita a entrar y eres conducido inmediatamente ante el cónsul de Sommerlund, el lugarteniente lord Rhygar.

Pasa al número 31.

203

-¿Tiene hambre? -preguntas al marinero, mientras echas una mirada a los dos atareados ratones que hay en el rincón opuesto-. ¿Quizá le gustaría tomar un poco de queso?

Utilizando la disciplina del Kai de Afinidad Animal ordenas a

los dos ratones que te traigan el queso. El marinero te mira asombrado cuando los dos peludos animalitos depositan el queso a tus pies y se escabullen de nuevo.

Pasa al número 268.

204

La aguda vista que has desarrollado durante tu adiestramiento en la disciplina de Rastreo te permite identificar el talismán montado en el extremo de la vara negra. Lleva el emblema del gremio de magos de Toran, ciudad situada en el norte de Sommerlund: el Creciente y la Estrella de Cristal. Ese hombre es un renegado del gremio y un traidor a tu país.

Si deseas subir al castillo de popa y atacar a ese brujo traicionero, **pasa al número 73**.

Si no quieres arriesgar tu vida luchando contra ese poderoso hechicero, salta por encima de la borda **pasando al número 267**.

205

El posadero te mira con gesto de desaprobación y te enseña la puerta de una construcción aneja.

-Si no puede pagar una habitación, puede dormir en la cuadra.

Al dirigirte hacia la salida sientes en la espalda las miradas de los demás pasajeros como dardos ardientes. Alguien cierra la puerta de golpe detrás de ti y te encuentras plantado en medio de la fría noche.

Pasa al número 213.

206

En medio de la noche te despiertan aullidos de lobos lejanos. Para no correr el riesgo de ser despedazado mientras duermes, trepas al árbol y pasas el resto de la noche a salvo, subido en su copa.

Pasa al número 312.

207

Después de caminar un trecho, el sendero desaparece junto al borde de un precipicio sobre las profundas aguas del Rymerift. Es imposible seguir en esa dirección. Tienes que deshacer lo andado y cruzar el río por el puente.

Pasa al número 47.

208

Acabas de dejar atrás la diligencia, cuando oyes un ruido a tu espalda. Te das la vuelta y escudriñas las paredes y el techo sin ver nada en la oscuridad del túnel.

Pasa al número 134.

209

La tripulación comienza a murmurar. Captas palabras como «buque fantasma» y «viaje maldito», pero las murmuraciones cesan cuando la voz del capitán resuena ordenando a todos los

marineros que se presenten en cubierta. Sólo se oyen los crujidos de las cuadernas cuando el capitán Kelman sube al castillo de popa para dirigirse a la tripulación.

-Marineros, estamos a tres días de travesía de Port Bax. El fuego nos ha despojado de nuestras provisiones y el agua potable ha quedado contaminada. Tenemos que cambiar de rumbo y dirigirnos a Ragadorn donde repararemos el barco y repondremos las provisiones. Eso es todo.

La tripulación parece satisfecha con el anuncio hecho por el capitán y vuelve a su trabajo con renovado vigor.

Entonces el capitán se vuelve hacia ti.

-Estamos a unas ocho horas de Ragadorn, señor. Mis órdenes son llevarte sano y salvo a Port Bax y allí confiarte al cónsul de Sommerlund, lugarteniente Lord Rhygar. Pero el tiempo no es precisamente nuestro aliado y temo que la reparación del barco dure una semana o más. Cuando anclemos tendrás que decidir entre proseguir viaje a Durenor con nosotros por mar o marchar tú solo por el camino de la costa.

Al volver a tu camarote, las palabras del Rey resuenan de nuevo en tus oídos: «Cuarenta días, Lobo Solitario, nuestras fuerzas sólo podrán resistir al enemigo cuarenta días».

No dispones de mucho tiempo para llevar a cabo tu peligrosa misión.

Pasa al número 197.

210

Te pones las manos sobre el estómago e intentas resistir el dolor concentrando en él tu poder curativo. Su calor familiar te insensibiliza al dolor, pero el veneno es muy fuerte y no consigues contrarrestar su efecto.

Elije al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Quieran los dioses y la suerte dirigir tu elección, pues tu vida depende ahora del número que elijas.

Si el número así obtenido está entre el 0 y el 4, **pasa al 275**.

Si está entre el 5 y el 9, **pasa al 330**.

211

-¿El consulado de Sommerlund? -pregunta sorprendido y un tanto desconcertado por tu súbita aparición; después, reponiéndose, añade-: ¡Sí, claro! Está en la plaza Alin, cerca del puerto. Al salir de aquí tuerza a la derecha y otra vez a la derecha al final de la calle. Entonces llegará a la Puerta Roja. Para entrar por ella necesita un salvoconducto rojo, pues el consulado está en el sector naval de la ciudad, que es zona restringida.

Preguntas al anciano cómo puedes obtener un salvoconducto rojo.

-Del capitán de la guardia del puerto -contesta-. Se ve que es usted extranjero en Port Bax. Pocos son los que desconocen la respuesta a esa pregunta. La atalaya del puerto se halla al final de la avenida, antes de la bocacalle que conduce a la Puerta Roja.

Das las gracias al anciano y sales del ayuntamiento.

Pasa al número 191.

212

Desafortunadamente estás desarmado y el cochero es un experto espadachín. La lucha es desesperada y breve. Te traspasa con una rápida estocada y, cuando te arroja de una patada del techo de la diligencia, ya no sientes nada. Estás muerto.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

213

Te subes encima de un montón de haces de heno y te envuelves en tu capa del Kai para protegerte del viento helador. En seguida te quedas dormido, sin saber que no volverás a abrir los ojos. Uno de los pasajeros de la diligencia, que es agente de los Señores de la Oscuridad, se desliza hacia ti en medio de la fría noche y te asesina. ¿Adivinas quién es?

Tu vida y tu misión encuentran aquí un trágico final.

214

Una vez dentro, te das cuenta en seguida de que no se trata de una tienda. Es un local frío y sin muebles, excepto una gran mesa en el centro. Sujetas a los rincones ves unas siniestras esposas de hierro.

Estás en el cuartel general de la Hermandad Silenciosa, la tristemente célebre policía secreta de Lachlan. Con un sentimiento creciente de horror recuerdas la historia de otro Señor del Kai que fue capturado y acusado de espía. Escapó después de haber sido torturado durante tres días y tres noches. Pero tú no eres tan afortunado. La puerta se ha cerrado automáticamente y los Hermanos Silenciosos, que en ese momento te están observando a través de unas rendijas abiertas en la pared, pronto van a apresarte.

Quizá te interese saber que, después de permanecer una larga semana en la prisión del Gran Inquisidor, no revelaste ningún secreto del Kai. Es un récord que todavía nadie ha igualado, pero que no te ha salvado la vida.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

215

Cuando has dado unos cuantos pasos por el lado izquierdo de la calle, oyes ruidos de jolgorio procedentes de un gran edificio destartalado. Sobre la puerta cuelga un letrero chirriante:

Si deseas entrar en el mesón, **pasa al número 4**.

Si prefieres continuar andando por la calle del Percebe, **pasa al 83**.

216

Durante tres días y tres noches la poderosa flota de Durenor navega a toda vela hacia el golfo Holm, a favor del fuerte viento que impulsa a las naves. Pero, aunque la travesía es rápida, el ánimo confiado de los soldados y sus deseos de entrar en batalla comienzan a decaer poco a poco como si un invisible vampiro les hubiese dejado sin voluntad. Lord Axim está próximo a dejarse vencer por la desesperación.

-El desaliento que invade a los soldados es obra de los Señores de la Oscuridad. Conozco su poder para cambiar la voluntad de las personas, pero la maldición que pesa sobre nosotros es

un embrujo que ni siquiera podemos ver para combatir. Pido al cielo que cese este maligno encantamiento, pues si llegamos a nuestro destino en este estado temo que no tengamos ánimos para derrotar al enemigo.

Como en respuesta a su plegaria, la funesta maldición parece retirarse de la flota al amanecer del día siguiente. Pero al embrujo sustituye una amenaza mucho más fatal.

Pasa al número 100.

217

El hombretón te mira y dice con voz cínica:

-Yendo a la estación de diligencias. Esta tarde sale una para Port Bax. Por una Corona de Oro le diré cómo puede llegar hasta la estación.

Si deseas pagarle, recuerda anotarlo en tu *Carta de Acción* y **pasa al número 199**.

Si decides abandonar sin más el mesón, **pasa al número 143**.

218

Alzas la mirada del capitán muerto y ves los macabros rostros de los demás marineros de la tripulación que te han rodeado. Son por lo menos veinte y están armados con alfanjes y hachas.

Puedes luchar contra ellos **pasando al número 43**.

O puedes tratar de huir agarrando una cuerda próxima y, balanceándote colgado de ella, saltar a la cubierta de un barco durenés. **Pasa en ese caso al número 105**.

219

El veneno está haciendo efecto. Notas que el brazo herido se te va entumeciendo y por la frente te corre un sudor frío. Sacas deprisa el medallón que Banedon te dio en las ruinas de Raumas. Con la aguda punta de la estrella haces una profunda incisión en forma de V alrededor de los dos agujeritos de la mordedura y chupas el veneno.

El amuleto realmente da buena suerte, al menos a ti. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA , pero no la vida. Decides trepar al árbol y, subido en él, pasas a salvo el resto de la noche.

Pasa la número 312.

220

Al registrar el cadáver descubres cuanto necesitas para demostrar que era él quien ha intentado asesinarte. En sus bolsillos encuentras un frasco medio vacío de savia de Gnadurn, el mortal veneno introducido en tu comida. Tiene también un pergamino escrito en giak, en que se especifican los detalles de tu esperada llegada a Port Bax. Debe de haberte localizado en Ragadorn y tramado allí su plan asesino. Adviertes que el arma que lleva es una espada de los Señores de la Oscuridad, forjada con acero negro en los hornos de Helgedad, la ciudad infernal de los Señores de la Oscuridad situada al otro lado de la cordillera Durncrag. En todo el vasto Magnamund sólo allí puede fabricarse acero negro. Pero la prueba definitiva de su verdadera identidad es la serpiente tatuada en su muñeca derecha. Los maleantes del puerto que intentaron matarte antes de tu partida de Holmgard llevaban exactamente la misma señal.

Su bolsa contiene 23 Coronas de Oro que puedes guardarte. No olvides anotarlas en tu *Carta de Acción*.

Pasa al número 33.

221

El suelo de la taberna está cubierto con la sangre y los cuerpos de las personas que has matado. Fuera, en la calle principal, oyes el griterío de la chusma. Los habitantes de la localidad creen que eres un loco asesino e intentan lincharte. A toda prisa escapas por la puerta trasera mientras se aproxima el vocerío de la turba.

Pasa al número 88.

222

Ilustración XIII

Teniendo buen cuidado de cerrar la puerta una vez que habéis entrado en el camarote, el capitán abre el misterioso envoltorio y deposita su contenido en la mesa. Aparecen una vasija de barro chamuscada y varios trapos ennegrecidos. Despiden un extraño olor a humo.

-No ha sido un fuego accidental -afirma solemnemente-. Ha sido un acto de sabotaje. La bodega de proa es el almacén de las provisiones de comida y, no obstante, he encontrado en el suelo esta vasija y estos trapos empapados en aceite. Alguien de este barco está dispuesto a arriesgar la vida con tal de impedir que lleguemos a Durenor.

Ambos contempláis fijamente los trapos quemados como si ellos tuvieran la respuesta a vuestras preguntas. De pronto un grito procedente de cubierta rompe el silencio.

-¡Barco a la vista! ¡Barco a babor por la parte de proa!

Agarrando la espada y el catalejo, el capitán desaparece por la puerta y sube a cubierta por la escalerilla.

El capitán abre el misterioso envoltorio y deposita su contenido en la mesa.

Si deseas seguirle, **pasa al número 175**.

Si prefieres registrar rápidamente su camarote, **pasa al 315**.

223

El guardia mira con temor reverencial el magnífico anillo. La leyenda del Sello de Hammerdal es muy popular entre los habitantes de Durenor. Se dice que, de entre todos los tesoros del país perdidos, el Sello de Hammerdal es el único que sus ciudadanos no desean que retorne. El gesto angustiado del guardia muestra a las claras que conoce el terrible significado del anillo.

-No voy a impedir su urgente misión, pero no puedo ayudarle más que indicándole el camino hacia Port Bax. Siga por ese sendero forestal y llegará a una bifurcación junto a un roble enano. Tome el sendero de la izquierda: es la vía más rápida.

Das las gracias al leal guardia y te internas una vez más por el bosque. Al cabo de una milla más o menos, llegas a la bifurcación y tomas el sendero de la izquierda. Conduce a un puente de piedra que cruza el Rymerift. Las aguas del Rymerift tienen sobre una milla de anchura y hasta dos millas en su punto más ancho. Ante el puente hay un indicador:

A PORT BAX 3 MILLAS

Dejas escapar un suspiro de alivio, pues en menos de una hora podrás estar allí.

Pasa al número 265.

224

A la mañana siguiente te despiertan los graznidos de las gaviotas que revolotean sobre la carabela. Sopla un fuerte viento que hincha las velas. Desayunas con el capitán, que está de mejor ánimo que el día anterior. Te dice que el *Cetro Verde* navega a buena velocidad y que en una semana arribará a Port Bax, el principal puerto de Durenor. De repente se oye un grito procedente de la torre del vigía.

-¡Tierra a babor por la parte de proa! ¡Tierra a babor!

El capitán y tú subís a cubierta, donde tenéis que hacer frente a la fresca brisa marina.

-Es Mannon -dice el capitán señalando la escarpada costa que se divisa a lo lejos-, la isla más meridional del archipiélago de Kirlundin. Los marinos mercantes la llaman Wreck Point (Punta Naufragio). Numerosos barcos han acabado sus días contra esos acantilados de granito.

El capitán Kelman te tiende un catalejo muy ornado con el que contemplas la isla con más detalle. Las abruptas rocas están festoneadas con los esqueletos astillados de barcos que encallaron o se estrellaron contra la costa en una tormenta. Fascinado, no puedes apartar la vista de esos cascos destrozados, imaginando las escenas terroríficas de su destrucción. Luego, súbitamente, sobre las crestas del acantilado se cierne una negra sombra, como una pequeña nube cargada de lluvia. Parece que avanza hacia ti. De repente descubres lo que la «nube» es en realidad: una bandada de enormes zlans y quizá también algunos kraans. Se da la alarma en cubierta:

-¡Listos para la batalla!

Si deseas quedarte en cubierta, prepara tu arma y **pasa al número 146**.

Si deseas volver a tu camarote, **pasa al número 34**.

225

De los setenta navíos de guerra dureneses que zarparon de Port Bax, sólo cincuenta entran ahora en el golfo Holm. En la batalla han caído muchos valientes, incluido el almirante Calfen, que murió a bordo del buque insignia *Durenor*, el primer barco hundido. Pero a pesar de las graves pérdidas se ha obtenido una gran victoria, una victoria que infunde nuevas fuerzas a los soldados dureneses quienes ya no se acuerdan de las penalidades pasadas en la travesía y en la batalla. Al recobrar su optimismo y su determinación, todos están impacientes por llegar a Holmgard y levantar el asedio del enemigo.

Al anochecer del día trigesimoséptimo de tu expedición avistáis en el horizonte las torres de Holmgard. La ciudad aún se alza desafiante frente al ejército de los Señores de la Oscuridad, aunque sigue cercada. En medio de la noche se divisan pequeños fuegos que arden en diversos puntos de la capital. Un lord Axim confiado se acerca a ti en la proa del barco.

-La noche sin luna nos será de valiosa ayuda. Entraremos en el puerto sin ser vistos. Y al amanecer mis hombres dispersarán al pérfido enemigo como el viento huracanado las hojas secas del otoño.

Al entrar en el puerto de Holmgard a la cabeza de la flota durenesa desenvainas la Sommerswerd y te dispones a completar tu misión.

Pasa al número 350.

226

El mesonero habla con el bronco acento de los naturales de Ragadorn. Por él te enteras de que la ciudad está gobernada por Lachlan, hijo de Killean, el señor de Ragadorn que murió hace

tres años víctima de la terrible peste de la Muerte Roja. El mesonero no tiene en muy buen concepto a Lachlan, al que llama «príncipe de los ladrones».

-Él y sus mercenarios desangran al pueblo con pesados impuestos y, si protestas, acabas en el puerto con un puñal clavado en la espalda.

El hombretón sacude la cabeza y sirve otra ronda de cerveza a los marineros borrachos.

Si deseas alquilar una habitación para esa noche, paga al mesonero 2 Coronas de Oro y **pasa al número 56**.

Si quieres probar suerte y ganar algunas Coronas de Oro echando un pulso, **pasa al 276**.

227

Por el centro de la calle avanzan cuatro guardias de la ciudad fuertemente armados. Para evitar que te arresten, te metes por una callejuela a tu izquierda. Los guardias se detienen de repente frente a la entrada de la callejuela. Si uno de ellos vuelve la cabeza, es seguro que te descubrirá. Detrás de ti hay una pequeña ventana que da a un mesón muy concurrido. Sin dudar trepas a su alféizar lo más rápidamente posible.

Pasa al número 4.

228

Son árboles de larnuma y su fruto es muy nutritivo a la vez que dulce y jugoso. Después de comer te encuentras con más fuerzas. Recoges frutos suficientes para 2 comidas y los guardas en la mochila.

Al mirar entre los árboles divisas un amplio camino costero que se pierde a lo lejos por la derecha y por la izquierda de donde tú estás.[17] No hay ningún poste indicador.

Si deseas ir hacia la izquierda, **pasa al número 27**.

Si quieres ir hacia la derecha, **pasa al 114**.

229

Tu Sexto Sentido te previene de que la diligencia encierra una maligna presencia.

Si deseas entrar en la diligencia, **pasa al número 134**.

Si prefieres alejarte de la diligencia a todo correr por razones de seguridad, **pasa al 208**.

Si quieres regresar a la bifurcación y tomar el túnel de la derecha, **pasa al 164**.

230

Sigues esa calle hasta que se desvía bruscamente hacia el este y empalma con la calle de los Mendigos. Es fácil averiguar por qué esa calle se llama así, pues hay en ella un tropel de hombres, mujeres y niños harapientos acurrucados en los portales y pidiendo limosna con sus cuencos.

Según vas andando hacia el cruce en que termina la calle, por todas partes te asaltan mendigos implorando ayuda.

Si deseas dar a esos pordioseros algún dinero, **pasa al número 93**.

[17] No está claro que el camino de la izquierda conduzca al este y el de la derecha al oeste, aún cuando sí lo está en secciones paralelas. (Cfr. Sección 171)

Si los apartas de ti y prosigues tu camino, **pasa al 137**.

231

La puerta trasera da a una plazoleta en medio de la cual hay una gran tumba. Los pescadores han desaparecido en las oscuras callejas: todos menos uno, que ha resbalado en los húmedos adoquines y se ha golpeado la cabeza. Yace inconsciente en el arroyo con la cara sumergida en un charco.

Le das la vuelta con un pie y le registras. Encuentras 5 Coronas de Oro, una Daga y, para gran alivio tuyo, el Sello de Hammerdal, que lleva puesto en un dedo. Anota en tu *Carta de Acción* los objetos con que te quedes y sigue adelante.

Si posees la disciplina de Rastreo, **pasa al número 182**.

Si deseas volver al mesón, **pasa al número 177**.

Si quieres explorar la tumba, **pasa al 24**.

Si decides dirigirte hacia el oeste por la calle de la Tumba, **pasa al 253**.

Si prefieres ir hacia el este por la calle de la Atalaya, **pasa al 319**.

232

Estás a escasa distancia de la torre cuando el guardia te sale al paso y te exige que declares tus intenciones. Adviertes que el soldado lleva la malla roja de los soldados de Durenor y caes en la cuenta de que has llegado a la frontera de este país. Necesitas encontrar la manera de que te deje pasar.

Si posees la disciplina de Sexto Sentido, **pasa al número 149**.

Si decides decirle que eres un mercader de camino a Port Bax, **pasa al 250**.

Si quieres intentar sobornarle, **pasa al 68**.

Si deseas mostrarle el Sello de Hammerdal (si aún lo tienes), **pasa al 223**.

233

-Nos dirigimos a Ragadorn y llegaremos allí hoy al mediodía -dice; el ancha ala de su sombrero le oculta el rostro casi por completo-. El billete cuesta 3 Coronas, pero si quiere viajar en el techo de la diligencia sólo le costará una.

Si deseas hacer el viaje dentro de la diligencia, paga 3 Coronas de Oro al cochero y **pasa al número 37**.

Si prefieres permanecer en el techo, págale 1 Corona y **pasa al 148**.

Si no puedes pagar el billete, abandona la diligencia y echa a andar. **Pasa al número 292**.

234

Antes de que puedas defenderte, el Helghast se abalanza sobre ti y los dos caéis rodando al suelo.

Quizá te sirva de algún consuelo saber que tu muerte fue rápida e indolora. Te rompiste el cuello instantáneamente y te ahorraste la agonía que te habrían causado los dedos del Helghast desgarrándote y quemándote la garganta. Ahora el Sello de Hammerdal va camino de Holmgard, que a su vez caerá en poder de los Señores de la Oscuridad.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

235

Al llegar al descansillo del primer piso oyes el estrépito que hace la puerta al abrirse y los gritos de la multitud enfurecida que entra por ella. De un gancho junto a la chimenea de esa planta cuelga una Espada corta. Si quieres, puedes agarrar ese arma. Miras a tu alrededor y te das cuenta de que la única manera de escapar de esa habitación es saltar por la ventana a la calle.

Si deseas hacerlo, **pasa al número 132**.

Si prefieres permanecer donde estás y enfrentarte al gentío cuando suban por las escaleras, **pasa al 90**.

236

De repente cunde el pánico. El barco hierve con frenética actividad y los marineros llevan cubos con agua y mantas para combatir el fuego. Las llamas salen rugiendo por la escotilla de la bodega y se tarda más de una hora en contener el incendio. Los

daños sufridos por el barco son grandes. Todas las provisiones de comida y agua potable han sido destruidas y la estructura de la nave ha quedado muy debilitada.

El capitán sale de la humeante bodega y se acerca a ti. Tiene el rostro ennegrecido por el hollín y bajo el brazo lleva algo en un envoltorio.

-Debemos hablar en privado, señor -te dice con serenidad.

Sin responder te das la vuelta y le sigues a su camarote.

Pasa al número 222.

237

Los zombis yacen muertos a tus pies. Ahora el temor de los soldados a las criaturas de ultratumba se ha convertido en puro odio. El grito de batalla del ejército de Durenor resuena en la cubierta. Diriges la carga, lanzándoos al abordaje de la fantasmal nave enemiga. Vuestras espadas van derribando a mandobles marineros zombis como una guadaña siega un campo de trigo. De pronto una figura de negra capa se interpone en tu camino: con su negra mano atenaza una espada retorcida. Es un Helghast y tienes que luchar a muerte contra él.

Helghast: Destreza en el Combate 23 Resistencia 30

Es una criatura de ultratumba, así que recuerda multiplicar por 2 los puntos de RESISTENCIA que pierda en el combate a causa de que tú posees la Sommerswerd. Es inmune al Ataque Psíquico.

Si vences en la pelea, **pasa al número 309**.

238

Ilustración XIV

Frente a la estación de diligencias sale una calle estrecha que

En el extremo de una larga mesa una atractiva joven hace girar un disco negro dividido en diez secciones.

conduce a una casa de juego con un letrero encima:

NO SE PERMITE ENTRAR CON ARMAS

Te atrae la oportunidad de ganar algún dinero y entras en el edificio. Debes entregar al vigilante de la puerta las armas, que podrás recuperar cuando decidas dejar de jugar. Se te hace entrega de una ficha de plata por valor de 1 Corona de Oro, que sólo puede ser utilizada en esa casa de juego.[18]

El vestíbulo da paso a un inmenso salón donde se desarrollan varias partidas de juegos de azar. Te llama la atención uno de ellos, llamado la «rueda de carro». En el extremo de una larga mesa una atractiva joven hace girar un disco negro dividido en diez secciones que están marcadas con números del 0 al 9. Al dar vueltas el disco, la joven arroja sobre él una bolita de plata que acaba parándose en una de las secciones numeradas. Varios mercaderes están sentados alrededor de la mesa y hacen fuertes apuestas sobre los distintos números en que puede caer la bolita.

Para tomar parte en ese juego, primero debes decidir a qué número vas a apostar y cuántas Coronas de Oro piensas arriesgar. Anota esas cifras y después elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. Si obtienes exactamente el número anotado, ganas 8 Coronas de Oro por cada Corona que hayas jugado. Si el número es el inmediatamente anterior o posterior al anotado,[19] ganas 5 Coronas de Oro por cada Corona de tu apuesta. En esa mesa de juego hay un límite en el dinero que puedes ganar, a saber 40 Coronas de Oro.

[18] Sólo recibirás la ficha de plata una vez, independientemente del número de veces que entres en la casa de juego. La restricción de armas dentro de la casa de juego sólo obedece a la ambientación del texto y no tiene efecto en tu *Carta de Acción*.

[19] En el juego de la «rueda de carro», el número 0 es adyacente al número 9. Por ejemplo, si apuestas por el 9, y la bola de plata cae en el 0, ganas 5 Coronas de Oro por cada una que hayas apostado.

Puedes jugar tantas partidas de «rueda de carro» como desees hasta que hayas perdido todas las Coronas de Oro que tengas o hasta que decidas retirarte con tus ganancias (que como máximo pueden ascender a 40 Coronas de Oro).

Si pierdes todo tu dinero, **pasa al número 169**.

Si recoges tus ganancias o deseas retirarte con el dinero que te queda, sal del edificio y **pasa al número 186**.

239

Intentas aplicar las manos sobre el pecho del herido, pero los Szalls te tiran de la capa tratando de apartarte de él.

Si posees la disciplina del Camuflaje, **pasa al número 77**.

Si no posees esa disciplina, debes atacar a los Szalls para poder salvar la vida a ese hombre. **Pasa al número 28**.

240

Al cabo de tres días de navegación en los que no ocurre nada especial, la vida a bordo te resulta bastante monótona. Si posees la disciplina de Curación, recuperas todos los puntos de RESISTENCIA que has podido perder hasta ahora en tu aventura, con lo cual éstos quedan restablecidos en su cantidad original. Si no posees esa destreza, sólo recuperas la mitad de los puntos perdidos en combate.

Por la tarde del cuarto día estás hablando en cubierta con un marinero herido cuando percibes olor a humo procedente de la bodega.

Si deseas entrar en la bodega **pasa al número 29**.

Si decides gritar '¡Fuego!' **pasa al 236**.

Si prefieres avisar al capitán, **pasa al 101**.

241

En la taberna se hace un impresionante silencio cuando el hombre al que has acusado se vuelve para enfrentarse contigo.

-Tiene usted una lengua viperina, forastero -dice amenazador-. Tendré que cortársela para que no haga más daño.

Saca una Daga de hoja curvada y te ataca. La concurrencia forma un círculo alrededor de ambos, impidiéndoos huir. Debes luchar a muerte con ese hombre.

Tramposo: Destreza en el Combate 17 Resistencia 25

Si ganas la pelea, **pasa al número 21**.

242

Gran parte del tiempo durante tu estancia en Hammerdal lo empleas en entrenarte con la Sommerswerd. Día a día aumenta

tu destreza en el manejo de este arma maravillosa, de manera que aprendes más de sus fantásticas propiedades.

Cuando luches con la Espada del Sol, ésta sumará 8 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE (10 puntos si posees la disciplina del Dominio en el Manejo de Armas con cualquier tipo de espada). Tiene la capacidad de absorber cualquier poder mágico que se use contra ti y duplica el total de puntos de RESISTENCIA perdidos en combate por enemigos de ultratumba (como por ejemplo los Helghasts).[20]

Comprendes que la Sommerswerd es la única arma en todo Magnamund capaz de matar a un Señor de la Oscuridad y por esta razón dichos señores estaban decididos a destruirte antes de que llegaras a Durenor.

Pasa al número 152.

243

Viendo muerto a su jefe, los giaks desfallecen y se retiran a popa. El capitán Kelman reúne a sus hombres y les conduce al ataque contra las rugientes criaturas, haciéndolas replegarse y saltar al mar para evitar la lluvia de espadas. Sabiendo que han perdido la batalla, los kraans abandonan los mástiles y huyen a la costa distante.

[20]La Sommerswerd es un Objeto Especial que funciona como un arma. La bonificación +10 a la DESTREZA EN EL COMBATE referida al Dominio en el Manejo de Armas, es la conjunción del +8 a la DESTREZA EN EL COMBATE que la Sommerswerd da de suyo y el +2 por Dominio en el manejo de Espadín, Espada, o Espadón (pues cualquiera de estas especialidades otorga competencia con la Sommerswerd). No es una bonificación adicional. Cuando la uses en combate, trátala como una espada a una mano, independientemente de la bonificación por Dominio en el Manejo de Armas. El texto o las notas al pie siempre te recordarán que dobles los puntos de RESISTENCIA perdidos por el enemigo si éste es una criatura de ultratumba.

-Gracias, señor -te dice el capitán estrechándote la mano-. Estamos orgullosos y agradecidos de tenerte con nosotros.

En la cubierta resuena una ovación con la que la tripulación te expresa su alabanza.

Ayudas a atender a los heridos mientras se reparan los daños que han sufrido los mástiles. Al cabo de dos horas, la reparación está ultimada, el viento hincha las velas y continúas viaje a Durenor.

Pasa al número 240.

244

Durante casi tres horas avanzas a través del denso bosque hasta que descubres un camino que conduce hacia el norte, paralelo al río Rymerift, cuyas impetuosas aguas corren por el fondo de una garganta a más de una milla de profundidad. A lo lejos divisas un puente que atraviesa la oscura corriente por una parte más estrecha. En el centro del puente ha sido erigida una cabaña con el tejado plano, sobre el que están apostados dos soldados. Un poste indicador en la entrada del puente señala:

PORT BAX

Si posees la disciplina de Rastreo, **pasa al número 147**.

Si deseas cruzar el puente, **pasa al 47**.

Si quieres evitar el puente y continuar por el camino, **pasa al 207**.

245

Tuerces hacia el este por la vía Yunta de Bueyes y adviertes un letrero sobre la puerta de una tiendecita a tu izquierda:

Si deseas entrar y examinar la herrería, **pasa al número 266**.

Si prefieres continuar caminando en dirección este, **pasa al 310**.

246

Uno de los guardias da un paso hacia adelante y te exige que le muestres tu salvoconducto.

Si tienes un salvoconducto blanco, **pasa al número 170**.

Si tienes un salvoconducto rojo, **pasa al 202**.

Si no tienes salvoconducto, los guardias no te permiten entrar en el puerto. **Pasa al número 327**.

247

Estás como hipnotizado por el mástil que se te echa encima y te sientes sin fuerzas para apartarte. Al quedar aplastado bajo el enorme peso del palo, lo último que recuerdas son las caras del capitán Kelman y de sus marineros que te miran horrorizados.

Tu vida y tu misión hallan aquí un trágico final.

248

Al dejar sobre la cubierta la Espada del Sol, el capitán zombi se arroja de cabeza contra ti y te tira al suelo. Su fuerza es sobrenatural. Al clavarte una daga en la garganta, lo último que oyes es su horrible carcajada de triunfo.

Tu misión y tu vida acaban aquí.

249

Ilustración XV

En esa tarde de viaje charlas con los otros pasajeros y trabas conocimiento con ellos.

En el asiento frente al tuyo van dos hermanos que se llaman Ganon y Dorier. Son caballeros de la orden de la Montaña Blanca, nobles guerreros de Durenor que han hecho voto de defender el país de las incursiones de los bandidos del desierto. Poseen un castillo y tierras cerca de Port Bax. Junto a ellos se sienta Halvorc, un mercader. Tiene la nariz hinchada y la cara magullada gracias a Lachlan, el señor de Ragadorn. Un pequeño malentendido sobre las tasas que debía pagar le hizo perder su cargamento y casi todo su dinero. Al lado de la puerta más distante de ti viaja un sacerdote llamado Parsion. Como tú, es de Sommerlund y

En esa tarde de viaje charlas con los otros pasajeros y trabas conocimiento con ellos.

ha atravesado el desierto[21] en diligencia con destino a Port Bax. A tu lado se sienta la joven Viveka, una aventurera mercenaria que se gana la vida luchando y prestando sus servicios al mejor postor. Regresa a Port Bax después de haber cobrado por una aventura de la que ha salido triunfante en Ragadorn.

No deseando revelar tu verdadera identidad te haces pasar por un sencillo campesino. Los pasajeros parecen no estar enterados de la guerra que se está desarrollando en Sommerlund.

Pasa al número 39.

250

El soldado te mira con gesto de incredulidad.

-¿Dónde están sus mercancías? ¿Dónde su caballo o carreta? Los mercaderes nunca viajan a Port Bax a pie. Usted no es un mercader, sino un bandido que intenta desesperadamente poner tierra por medio de alguna mala acción de la que más vale no hablar. Vuélvase al lugar de donde viene, miserable. No tenemos necesidad de las cosas que usted vende.

Si has de conseguir que ese guardia de la frontera te deje pasar sin matarle, tendrás que idear un plan alternativo.

Si deseas alejarte de allí, dar un rodeo e internarte en el bosque más hacia el sur, **pasa al número 244**.

Si quieres tratar de sobornar al guardia, **pasa al 68**.

Si decides mostrar el Sello de Hammerdal (si aún lo tienes), **pasa al 223**.

[21] El desierto al que se refiere el texto son realmente las Tierras Salvajes o Wildlands, ubicadas, tal y como se narra, entre Sommerlund y Durenor.

251

Es casi de noche cuando el pequeño barco pesquero entra en el puerto de Ragadorn. Aún no has visto señales de supervivientes de la tormenta y temes lo peor.

Adviertes que tres de los pescadores actúan muy sospechosamente. Susurran entre ellos y echan frecuentes miradas a tu bolsa. Cuando el barco navega por el estuario del río Dorn, te rodean y te exigen que les entregues todo tu dinero. Estás a punto de enzarzarte en una lucha con ellos cuando un golpe inesperado por la espalda te derriba al suelo. Ves cómo uno de los pescadores levanta el pie y te da una patada en la cabeza. Todo se vuelve oscuro para ti.

Pasa al número 194.

252

Tratas de recordar algunas de las historias que te contaba un viejo maestro del Kai cuyo nombre era Halcón Prudente. Fue cónsul en Port Bax durante muchos años y conocía y amaba esa ciudad como cualquier natural de Durenor. Te acuerdas de que decía que el consulado daba a la playa Alin, en el sector naval de la ciudad. A tu izquierda hay un letrero que apunta hacia la avenida:

AL SECTOR NAVAL 1/2 MILLA

Convencido de que ésa es la dirección correcta, caminas confiadamente por la avenida bordeada de árboles.

Pasa al número 191.

253

Esa calle bordea el dique del puerto hasta el río Dorn, donde tuerce hacia el sur por el paseo del Botín. Al pasar por delante de los almacenes que están alineados frente al muelle, reconoces el indicador de piedra en el centro de la plaza que tienes delante de ti.

Si deseas continuar en dirección sur, **pasa al número 303**.

Si quieres tomar por la calle del Percebe y volver al mesón, **pasa al 177**.

254

Durante tres días y tres noches habéis seguido el camino real que, paralelo al río Durenor, conduce a la capital. El valle es una ancha franja de tierras cultivadas que asciende hacia las montañas de Hammerdal, una de las cordilleras más elevadas de todo Magnamund.

Es la mañana del día decimocuarto de tu expedición, cuando seis hombres encapotados aparecen en vuestro campamento. El lugarteniente lord Rhygar es el primero en desenvainar su espada. Con voz autoritaria exige una explicación de su entretenimiento. Como respuesta, los hombres empuñan también sus negras espadas. Rhygar grita a sus hombres que se preparen para el combate mientras los extraños encapotados avanzan contra ti.

Si posees la disciplina de Sexto Sentido, **pasa al 344**.

Si deseas sacar tu arma y prepararte para luchar, **pasa al número 69**.

Si no quieres combatir, puedes escapar al bosque antes de que la lucha comience, **pasando al 183**.

255

Empuñando el arma, demuestras tu habilidad en blandirla y tu rapidez en manejarla como te enseñaron los maestros del Kai. A una velocidad vertiginosa haces molinetes con el arma por encima de tu cabeza y los movimientos de tu mano son como un confuso torbellino. Para terminar tu demostración, asestas un golpe al borde de un plato de estaño que sale despedido dando vueltas a través del local con tal celeridad que se empotra en la puerta de la bodega.

El marinero te observa pasmado.

Pasa al número 268.

256

Dejas atrás los escalones y continúas avanzando por el camino. Acabas de pasar bajo la plataforma cuando oyes un grito encima de tu cabeza. Te paras y miras hacia arriba, pero no consigues ver nada en el oscuro techo del túnel.

Pasa al número 134.

257

Esta calle se encuentra cubierta de basuras y bordeada por hileras de casas y tiendas desvencijadas y ruinosas. Los pocos habitantes de Ragadorn que ves parecen tristes y sus rostros están

macilentos y ojerosos. Se confunden con la oscuridad, encorvados bajo la lluvia que cae a raudales, con los ojos fijos en los adoquines del suelo empedrado. Llegas a un cruce donde la calle del Hacha tuerce hacia el norte y otra calle sigue en dirección este.

Si deseas dirigirte hacia el norte y tomar la calle del Caballero Negro, **pasa al número 335**.

Si quieres seguir hacia el este, toma la calle del Mago **pasando al 181**.

258

El hedor del barco te sofoca. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA . Debes salir de esa asquerosa bodega o morirás de asfixia.

Si posees la disciplina de Sexto Sentido, **pasa al 272**.

Si deseas encaramarte por una grieta de la destrozada cubierta, **pasa al número 17**.

Si decides abandonar la bodega por una puerta que hay en la pared opuesta, **pasa al 5**.

259

A través de la lluvia que cae a raudales distingues las negras siluetas de una patrulla de la ciudad que avanza hacia ti. Para no correr el riesgo de que te den el alto y quizá te arresten, te metes a toda prisa en una tienda contigua.

Pasa al número 161.

260

El capitán ordena a la tripulación que aproxime la carabela a la lancha y recoja a los tres hombres. Estos son pescadores procedentes del puerto de Tyso, en Sommerlund. Su barco fue atacado la noche pasada por los piratas y ellos son los únicos supervivientes.

Les das comida y ropa de abrigo y ellos apenas pueden contener las lágrimas de gratitud. Cuando te dispones a proseguir la travesía hacia Durenor, uno de los pescadores te ofrece una magnífica Espada en prueba de agradecimiento. Si aceptas este regalo, recuerda anotarlo en tu *Carta de Acción*.

Pasa al número 240.

261

El camino recorre una alta sierra, cubierta de hierba, a lo largo de muchas millas antes de torcer hacia la costa en dirección norte. Atraviesas un poblado donde las casas se alinean en círculo alrededor de una gran charca de agua estancada. Cuando estás cruzando la aldea, una pandilla de niños Szall corren hacia ti, gritando y tirándote piedras.

Desciendes a un profundo valle y poco a poco el páramo da paso a una tierra más rica que ha sido despojada de vegetación y labrada. La ladera opuesta está cubierta de arbolado. No te hallas lejos de la costa y puedes ver los altos acantilados con sus rocas multicolores sobresaliendo encima del océano.

En el preciso momento en que cruzas un pequeño seto, oyes a tu derecha gritos que piden ayuda desesperadamente.

> Si deseas ayudar al desconocido en apuros, **pasa al número 95**.
>
> Si prefieres ignorar sus llamadas de socorro y seguir cabalgando por el camino, **pasa al número 198**.

262

El guardia te empuja bruscamente a un lado y sale corriendo de la atalaya hacia la plaza de la Tumba.

Hay una pequeña cámara junto a las escaleras y decides entrar a examinarla antes de que el guardia vuelva. En ella encuentras:

1 Espada
1 Maza
1 Estaca
Alimentos suficientes para 1 Comida
6 Coronas de Oro
1 Poción de naranjada[22]

Si deseas quedarte con algunos de estos objetos,[23] anótalos en tu *Carta de Acción*.

[22] La Poción de líquido naranja es probablemente Alether, pero el texto no te otorga la capacidad para reconocerlo. Además, no debes usarlo como tal.

[23] Has perdido tu mochila, y por tanto no puedes llevarte la Comida ni la poción naranja (y aunque lo hicieras no podrías usarla).

Al salir de la cámara chocas con otro guardia y ambos rodáis por las escaleras. Pero antes de que pueda recuperarse, te esfumas en la oscuridad de la noche.

Pasa al número 65.

263

El hombre contempla el Sello con una mirada de sorpresa y consternación. Sin decir palabra, se levanta de su silla y te invita a seguirle por una escalera de caracol que conduce a una cámara abovedada. En ella se encuentra el capitán de la guardia del puerto. El capitán escucha con atención lo que le dices sobre la guerra en Sommerlund y sobre tu urgente misión.

-Extendedle inmediatamente un salvoconducto rojo -ordena-. Máxima prioridad.

Recoges el salvoconducto rojo, abandonas la atalaya y te diriges a toda prisa al puesto de guardia del puerto. (Anota el salvoconducto rojo como un Objeto Especial en tu *Carta de Acción*.)

Pasa al número 246.

264

Concentrando tus poderes mentales sobre la cabeza de la serpiente, le ordenas que se vaya a buscar alimento. Despacio pero eficazmente tu sugestión psíquica surte efecto y la serpiente se desenrosca y desaparece entre las altas hierbas. Con un suspiro de alivio decides que es más seguro trepar al árbol y pasar el resto de la noche subido a su copa.

Pasa al número 312.

265

Al anochecer del décimo día de tu viaje divisas por primera vez la magnífica ciudad de Port Bax. Como un diamante colocado sobre un tapiz de terciopelo verde, la ciudad resplandece con sus torres a la pálida luz de la luna, que parece como si fuera de cera. Al norte está el puerto y la formidable flota de guerra de la armada de Durenor. Al este, más allá de las murallas cubiertas de musgo, se extiende el bosque de Durenor. Y al fondo, sobre la cima de una colina, se alza un castillo soberbio, gloria que corona la bella ciudad portuaria.

Entras en Port Bax por una puerta sin vigilancia en la verde muralla de la ciudad y recorres las oscuras calles hacia el puerto.

Al torcer por una avenida bordeada de árboles distingues a tu derecha los grandes sillares de piedra de un edificio abovedado. Te detienes y lees en una placa metálica:

AYUNTAMIENTO

A pesar de lo tardío de la hora, la puerta principal está abierta.

Si posees la disciplina de Rastreo, **pasa al 252**.

Si deseas entrar en el ayuntamiento, **pasa al número 84**.

Si quieres continuar andando hacia el puerto, **pasa al 191**.

266

Cuando entras suena una campanilla y un hombrecito con un justillo forrado de piel te saluda. Está ocupado limpiando una armadura herrumbrosa con un cepillo de alambre. En un tablero de madera colgado sobre el mostrador se indican los precios de las armas en venta:

Espadas 4 Coronas de Oro la pieza
Dagas 2 Coronas de Oro la pieza
Espadones 7 Coronas de Oro la pieza
Espadas cortas 3 Coronas de Oro la pieza
Martillos de guerra 6 Coronas de Oro la pieza
Lanzas 5 Coronas de Oro la pieza
Mazas 4 Coronas de Oro la pieza
Hachas 3 Coronas de Oro la pieza
Estacas 3 Coronas de Oro la pieza

Puedes comprar cualquiera de las armas mencionadas si tienes bastante dinero. El armero a su vez te comprará las armas que tengas por un precio inferior en una Corona al marcado en su tablero para el arma de que se trate. Anota en tu *Carta de Acción* los cambios que hagas. Después te despides del armero dándole las buenas noches y sales a la calle.

Al final de la vía Yunta de Bueyes, a tu derecha, encuentras una gran cuadra y estación de diligencias. Es noche cerrada y debes guarecerte en algún lugar donde dormir. Subes por una escala adosada al costado del edificio y, escondido en el pajar, pasas la noche cómodamente.

Pasa al número 32.

267

Cuando sales a flote ves que se está librando una gran batalla a tu alrededor y el mar rebosa de cuerpos muertos y ahogados. Logras recorrer nadando unas treinta yardas y trepas por encima de la barandilla de una nave durenesa que está sosteniendo un feroz combate contra un barco enemigo que la ha abordado. Los zombis se han lanzado al abordaje y están ejecutando una gran matanza entre los aterrados soldados de Durenor.

Si decides sacar la Espada del Sol y cargar contra los zombis, **pasa al número 128**.

Si prefieres saltar a la cubierta del barco enemigo, **pasa al 309**.

268

Ilustración XVI

-Ciertamente sois un Señor del Kai -dice el marinero, pero la expresión de asombro de su rostro desaparece para dar paso a una desagradable mueca de burla y desprecio.

-¿O debería decir que lo erais?

Al pronunciar estas palabras, una puerta se abre ruidosamente detrás de ti y tú te vuelves a mirar. Ves a tres maleantes del puerto que avanzan hacia ti. Están armados con una cimitarra cada uno y no tienes más remedio que luchar contar ellos como contra un solo enemigo.

Maleantes del puerto: Destreza en el Combate 16 Resistencia 25

Después de dos asaltos puedes eludir el combate saliendo por la puerta lateral y **pasando al número 125**.

Si vences en la pelea, **pasa al 333**.

269

El horrible espectáculo de la criatura retorciéndose en el suelo te hace aborrecer aún más a los malvados Señores de la Oscuridad y a sus malvados secuaces.

Ves a tres maleantes del puerto que avanzan hacia ti.

Cuando el Helghast por fin se desintegra y tú estás seguro de que ha sido aniquilado retiras la Lanza Mágica y limpias su punta en la ropa del Helghast antes de que éste se consuma.

Impaciente por abandonar ese lugar, echas a correr por el túnel lo más deprisa que te permiten tus fuerzas.

Pasa al número 349.

270

Ganon rueda de la silla y desenvaina su espada. Un instante después su hermano Dorier está a su lado dispuesto a ayudarle. Debes luchar contra ellos como contra un único enemigo.

Ganon y Dorier: Destreza en el Combate 28 Resistencia 30

Debido a la sorpresa de tu ataque, suma 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE sólo durante el primer asalto. A causa de su excepcional fuerza de voluntad son inmunes al Ataque Psíquico.

Si vences en la pelea, **pasa al número 33**.

271

Entras por un arco a la torre y subes por unas escaleras de piedra donde de repente te tropiezas con un guerrero provisto de armadura. Se cubre la cabeza con un yelmo de acero y lleva el emblema de un barco negro sobre una cresta roja. Se adelanta hacia ti y desenvainando la espada dice:

-¡Alto!¡El santo y seña!

Si quieres atacarle, **pasa al 157**.

Si prefieres eludirle y salir corriendo de la torre, **pasa al 65**.

Si posees la disciplina de Camuflaje, **pasa al número 151**.

272

Alguien o algo se acerca a la puerta de la bodega por el otro lado. Si te alzas a pulso para salir a través de una grieta de la destrozada cubierta, las piernas te quedarán colgando vulnerables a cualquier ataque desde abajo. Pero no tienes otra forma de salir de allí. Presientes que una perversa criatura de considerable poder te acecha. Empuña la Sommerswerd y prepárate para el combate.

Pasa al número 5.

273

Estás a punto de golpear a tu asaltante, cuando éste grita:

-Soy Ronan, señor. No pretendo haceros daño.

Consigues en el último momento desviar el golpe y tu arma se estrella contra el respaldo de una silla de madera haciéndolo pedazos. Las gotas de sudor que corren por el rostro del marinero parecen confirmar que dice la verdad.

Baja tu arma y **pasa al número 160**.

274

Un rápido registro de los cadáveres te permite encontrar una Espada, 6 Coronas de Oro y una Maza. Quédate con lo que quie-

ras y anótalo en tu *Carta de Acción*.

Antes de que puedas salir por la puerta delantera, unos aldeanos furibundos irrumpen en la tienda. Ahora sólo puedes escapar por la ventana del primer piso.

Pasa al número 132.

275

Te sientes cada vez más débil, hasta que finalmente tu cuerpo se abandona en brazos de la muerte.

Tu asesino ha completado con éxito su misión.

Tu aventura termina aquí.

276

Un marinero mal encarado reta a todos los presentes a echar un pulso. Está tan seguro de ganar que promete pagar 5 Coronas de Oro a quien le venza. Cuando te acercas a su mesa, una camarera te susurra al oído:

-Ten cuidado, forastero, es un mal hombre. A los que pierden les rompe el brazo y a los que le ganan les asesina.

Al encararte con el marinero desde el otro lado de la mesa, en todo el mesón se hacen apuestas sobre la pelea.

Si posees la disciplina de Ataque Psíquico, **pasa al número 14**.

Si no posees esta habilidad, echa el pulso como si fuera un combate. El primero de los combatientes cuyos puntos de RESISTENCIA queden reducidos a 0, pierde.

Marinero: Destreza en el Combate 18 Resistencia 25

Cuando termines el concurso, recupera los puntos de RESISTENCIA hasta el total que tenías antes de la competición.

Si pierdes, **pasa al número 192**.

Si vences en la prueba, **pasa al 305**.

277

Cuando Rhygar y sus hombres se acercan al galope a los jinetes, uno de los encapotados saca de debajo de su vestimenta una negra vara. De su extremo sale disparada una intensa llamarada azul que explota bajo el caballo de Rhygar y arroja a éste de cabeza en la densa maleza. Los hombres de Rhygar atacan furiosamente con sus espadas. Las afiladas hojas cortan limpiamente las capas y los cuerpos de los enemigos, pero observas que no producen ningún efecto, pues son Helghasts, crueles capitanes de ejército de los Señores de la Oscuridad. Tienen la habilidad de adoptar formas humanas, pero son invulnerables a las armas normales. El encapotado que porta la vara lanza una horrible carcajada que te lacera la mente. Está utilizando contra ti un poderoso Ataque Psíquico. Comprendes que el enemigo os supera en número y debes actuar rápidamente si quieres sobrevivir a esa emboscada.

Si decides abandonar el caballo y buscar refugio en la maleza, **pasa al número 311**.

Si decides ayudar a los hombres de Rhygar, **pasa al 59**.

278

Desesperadamente agitas la capa del Kai por encima de la cabeza hasta quedar agotado.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si el número así elegido está entre el 0 y el 6, **pasa al 41**.

Si está entre el 7 y el 9, **pasa al 180**.

279

Reconoces que esa criatura es un Noodnic, un habitante indígena de las montañas de Durenor, inteligente pero malicioso. Los Noodnics habitan en un laberinto de pequeños pozos y grietas que abundan en la cordillera de Hammerdal y viven de lo que roban a las caravanas de mercaderes que atraviesan el Tarnalin. Se te ocurre que, si atrapas al Noodnic, podrás averiguar si hay Helghasts escondidos dentro del túnel.

Si deseas seguir al Noodnic, **pasa al número 23**.

Si prefieres dejarle marchar y continuar tu viaje, **pasa al 340**.

280

Duermes profundamente sin ser molestado hasta que al amanecer te levantas, recoges tu equipo y te reúnes con los otros pasajeros, que ya están subiendo a la diligencia.

Durante dos días y dos noches, la diligencia sigue la ruta comercial a través del desierto, llano y sin árboles. Sólo se detiene para que el conductor duerma. Pero en la mañana del quinto día de tu expedición sucede un desafortunado accidente.

Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si el número que sacas está entre el 0 y el 4, **pasa al 2**.

Si está entre el 5 y el 9, **pasa al 108**.

281

Ruegas al capitán que recoja a los desgraciados náufragos, pero él ignora tu petición y ordena a la tripulación que continúe con sus faenas normales. Cuando la lancha se pierde de vista, tienes la premonición de que te aguarda un destino similar. Conturbado por ese pensamiento, desciendes bajo cubierta y te retiras a tu camarote.

Pasa al número 240.

282

Ambos soldados te atacan con sus lanzas y tratan de arrojarte del puente. Das una patada a uno de ellos, pero el otro te esquiva y arremete contra ti por detrás.

No puedes eludir el combate y debes luchar a muerte contra los dos guardias.

Guardia 1: Destreza en el Combate 16 Resistencia 24

Guardia 2: Destreza en el Combate 16 Resistencia 22

Si vences en esta pelea, **pasa al número 187**.

283

Contemplas admirado la variedad de mercancías. Cubren las mesas sedas y especias de los opulentos bazares de Vassagonia; joyas de las minas de Bor; magníficas armas y armaduras forjadas por los herreros de Durenor; pieles del mercado de Brumal de Kalte; vestidos de Cloeasia; y toda clase de alimentos y bebidas.

Cerca del centro de la factoría, observas unos grandes letreros en los que se indican los precios de los productos en venta. Uno de esos letreros en particular te llama la atención:

Espadas 4 Coronas de Oro la pieza
Dagas 2 Coronas de Oro la pieza
Espadones 6 Coronas de Oro la pieza
Lanzas 5 Coronas de Oro la pieza
Comestibles 2 Coronas de Oro cada Comida
Anillos de oro 8 Coronas de Oro la pieza
Mantas de piel 3 Coronas de Oro la pieza
Mochilas 1 Coronas de Oro la pieza

Si tienes bastante dinero, puedes comprar cualquiera de los artículos mencionados. Realizadas tus compras, sales de la factoría por una puerta lateral.

Pasa al número 245.

284

Ilustración XVII

Los soldados te rodean con gran precaución y te despojan de las Armas y de la Mochila.[24] El caballero avanza hacia ti y levanta la visera de su yelmo.

[24] No necesitas hacer ajustes en tu *Carta de Acción* con respecto a tus Armas ni tu Mochila.

Te enteras de que el caballero es Lord Axim de Ryme, comandante de la guardia personal del rey Alin.

-¿Quién es usted? ¿Qué le trae al Tarnalin? -pregunta con voz ronca.

Le dices que eres un Señor del Kai de Sommerlund y que has sido enviado con una urgente misión al rey Alin. No parecen convencerle tus palabras hasta que le muestras el sello de Hammerdal. Después, sin vacilar, ordena a sus hombres que te devuelvan tus pertenencias y te conduce a través de la barricada de carromatos. Al otro lado, en medio del concurrido túnel, espera un coche de caballos.

-Regrese a Hammerdal sin demora -ordena al cochero, y te ves arrojado en tu asiento mientras el coche arranca a velocidad suicida.

Te enteras de que el caballero es Lord Axim de Ryme, comandante de la guardia personal del rey Alin. Iba camino de Port Bax cuando los Helghasts penetraron en el Tarnalin. El y diez soldados son los únicos que han sobrevivido al mortal encuentro con esas malignas criaturas.

Durante el viaje por el Tarnalin debes tomar una Comida o perder 3 RESISTENCIA . Tardaréis en llegar a la capital cinco horas y Lord Axim te aconseja que procures descansar. Poco a poco te quedas dormido y sueñas con la Sommerswerd, la Espada del Sol. Te imaginas regresando triunfalmente a Holmgard y rompiendo el cerco a que los Señores de la Oscuridad someten a la capital. ¿Será un presagio de lo que va a suceder?

Pasa al número 9.

285

La serpiente te agarra con los colmillos la maga del jubón, pero eso es todo. Tienes suerte de que lo único que ha sufrido daño es la ropa. Cuando la serpiente desaparece entre las altas hierbas,

trepas rápidamente al árbol y, subido en su copa, pasas a salvo el resto de la noche.

Pasa al número 312.

286

Chocas contra el agua y nadas sumergido durante más de un minuto para eludir los cuerpos y los escombros ardientes que caen a tu alrededor procedentes de la batalla que sigue librándose en los barcos. Cuando finalmente no tienes más remedio que salir a la superficie para respirar, vislumbras algo que hace renacer en ti la esperanza de poder llevar a cabo tu misión.

Pasa al número 109.

287

Concentras el poder de tu mente en la pequeña cerradura de metal. Al cabo de unos pocos segundos oyes un leve clic que te indica que el pestillo interior se ha descorrido. Dentro de la cajita hay un pergamino con el sello real de Sommerlund que contiene órdenes confidenciales acerca de tu misión en Durenor. Al colocar la cajita en su escondrijo, adviertes que su tapa oculta una trampa mortal.

Tu disciplina del Kai te ha salvado de una rápida muerte producida por una aguja venenosa. Cierras los cajones y compruebas que su aspecto no delate que han sido registrados. Después te reúnes con el capitán en cubierta.

Pasa al número 175.

288

Sin decir una palabra, el caballero te señala el bosque detrás de ti y vuelve a entrar en la atalaya, desapareciendo en su interior y cerrando la puerta con cerrojo.

El bosque es allí muy denso y la maleza una maraña de hierbas y zarzas. Será imposible internarse a caballo en esa espesura. Comprendes que tienes que abandonar tu montura y continuar a pie.

Pasa al número 244.

289

Te atiende una vieja vestida de blanco de la cabeza a los pies. Sonriendo te ofrece una jarra de deliciosa jala. Tu experiencia en Ragadorn te hace sospechar del oscuro líquido y cortésmente rehúsas su ofrecimiento. Al retirar la taza humeante, repara en el Sello que llevas en un dedo.

-¡Qué anillo más magnífico! ¿Lo vende? -pregunta brillándole los ojos de excitación.

Le contestas con firmeza que no lo vendes, pero ella no acepta tu negativa y te ofrece a cambio cualesquiera pociones que elijas entre los centenares que llenan la vitrina de cristal detrás del mostrador. Cuando te das la vuelta para marcharte, te ofrece 40 Coronas de Oro.

Si deseas aceptar esa oferta, **pasa al número 165**.

Si no la aceptas, sal de la tienda y **pasa al 186**.

290

La comida despide un olor delicioso, pero descubres dos o tres gotas de un líquido transparente en el borde del plato y otra en la bandeja. Al principio crees que es sólo agua, hasta que tocas las gotas y notas que son viscosas. Reconoces el líquido: es la savia del árbol de gnadurn, un veneno mortífero que usan los asesinos porque no sabe ni huele a nada. La sorpresa de tu descubrimiento pronto se convierte en furor y sales precipitadamente de la habitación decidido a descubrir la identidad de tu enemigo.

Pasa al número 200.

291

Allí el bosque es extremadamente denso y la maleza es una maraña de hierbas y matorrales. Cabalgas una milla en las dos direcciones y no descubres ningún sendero o camino cerca de la atalaya. Si quieres llegar a Port Bax, debes desmontar e internarte en el bosque a pie.

Pasa al número 244.

292

Después de caminar bajo la lluvia durante más de tres horas te encuentras con siete jinetes. Son mercenarios del señor de Ragadorn y en los escudos llevan su emblema, una nave negra sobre una cresta roja.

Te exigen que les entregues todo el dinero que tengas o de lo contrario te matarán. Al descubrir que no tienes dinero, te atacan hasta derribarte con sus largas espadas. Yaces moribundo en el

camino y lo último que recuerdas es la visión de la silueta de Ragadorn recortándose en el lejano horizonte.

Tu vida y tu misión hallan aquí un trágico final.

293

Ese camino acaba en una cabaña abandonada en medio del bosque. Aunque está amueblada, una fina capa de polvo cubre todo lo que hay en su interior e indica que el lugar no ha sido usado desde hace meses. El camino no conduce a ninguna parte y has perdido un tiempo precioso. Debes volver a la bifurcación y tomar sin más tardanza el ramal de la izquierda.

Pasa al número 155.

294

Cuando envuelves al herido en una gran manta, se sumerge en un sueño del que no despertará jamás. De vuelta sobre cubierta, observas que los cadáveres de los marineros han sido juntados en un extremo.

El capitán Kelman se acerca a ti y te tiende un arma de aspecto siniestro.

-No es una espada pirata, Lobo Solitario. Este arma ha sido forjada en los hornos de Helgedad. Es una cimitarra de los Señores de la Oscuridad.

Arrojas el arma maligna al mar, donde rápidamente se hunde bajo las olas, y vuelves al *Cetro Verde*. Mientras la tripulación hace los preparativos para reemprender la travesía rumbo al este, contemplas con pesar cómo el mercante de Durenor desaparece bajo las aguas.

Pasa al número 240.

295

Una de las criaturas, mucho más grande que las demás y vestida con una túnica de retazos de seda, grita una orden en su extraño lenguaje. Todas aquellas peludas criaturas empuñan sus lanzas y espadas, hechas al parecer de radios rotos de ruedas de diligencia y de palos de escoba. Con un extraño grito de batalla que suena algo así como «Gashgiss» o «Nashgiss», cargan contra ti. Tu curiosidad pronto cede paso al convencimiento de que debes huir de esos seres o te matarán arrollándote con el peso de su enorme número.

Te das la vuelta y echas a correr por el estrecho corredor hasta que sus gritos enfurecidos empiezan a apagarse. Llegas a la entrada donde el pasadizo conecta con el túnel principal y desde allí prosigues tu viaje.

Pasa al número 340.

296

La gente huye de la taberna al atacarte la guardia del lugar. Son seis soldados y debes luchar contra ellos de uno en uno.

Sargento de la guardia: Destreza en el Combate 13 Resistencia 22

Cabo de la guardia: Destreza en el Combate 12 Resistencia 20

Guardia 1: Destreza en el Combate 11 Resistencia 19

Guardia 2: Destreza en el Combate 11 Resistencia 19

Guardia 3: Destreza en el Combate 10 Resistencia 18

Guardia 4: Destreza en el Combate 10 Resistencia 17

Puedes eludir el combate en cualquier momento saliendo por la puerta trasera y **pasando al número 88**.

Si matas a todos los guardias, **pasa al número 221**.

297

Hacia la mitad de la calle en el lado izquierdo hay una gran cuadra y estación de diligencias. Es noche cerrada y decides entrar allí. Escondido en el pajar de la cuadra pasas resguardado la noche.

Pasa al número 32.

298

Oyes ruido de pasos que se apresuran tras de ti y te das la vuelta a tiempo de ver cómo esos hombres sacan sus dagas y te atacan. Debes restar 4 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE y luchar contra ellos sólo con las manos. Te atacan de uno en uno.

Jefe de los ladrones callejeros: Destreza en el Combate 15 Resistencia 23

Ladrón 1: Destreza en el Combate 13 Resistencia 21

Ladrón 2: Destreza en el Combate 13 Resistencia 20

Puedes eludir el combate en cualquier momento **pasando al número 121**.

Si vences en la lucha y matas a los tres ladrones callejeros, **pasa al 301**.

299

Durante seis horas corréis sin descansar. Los Helghasts van por el camino real y os veis obligados a atravesar las estribaciones abruptas y cubiertas de árboles para evitar el riesgo de ser

capturados. Muchas veces sientes que ya no puedes seguir adelante, pues el dolor y la fatiga son insoportables. Pero cada vez que desfalleces, eres reanimado por Rhygar. Te maravillas de su resistencia, ya que no es ningún joven y lleva la pesada armadura de los caballeros de Sommerlund.

Al caer la noche, llegáis a la entrada del Tarnalin, el túnel occidental que atraviesa las montañas de Hammerdal. Los tres túneles de Durenor fueron excavados durante la Edad de la Luna Negra y cada uno de ellos tiene una longitud de más de cuarenta millas y pasa a través del enorme círculo de la cordillera de Hammerdal hasta la capital. Los túneles constituyen las únicas vías de acceso a la ciudad.

Rhygar se sienta a tu lado y saca pan y comida de su mochila.

-Come algo, Lobo Solitario. Debes reponer fuerzas para el viaje a Hammerdal, pues desde aquí debes aventurarte solo a través del Tarnalin. Yo me quedaré aquí y detendré al enemigo mientras pueda combatir. No discutas. El éxito de tu misión es lo único que importa.

Si Rhygar ha de refrenar a los Helghast, necesitará el arma mágica, puesto que su espada de nada sirve contra esas criaturas.[25]

> Si decides darle tu Lanza Mágica para que pueda defender la entrada del túnel, o si no tienes una Lanza Mágica **pasa al número 118**.
>
> Si tienes la Lanza Mágica pero no quieres dársela a Rhygar, **pasa al número 102**.

[25] Mira las erratas de esta sección para ver los detalles de los cambios hechos en el modo de juego de esta propia sección. Nota: se comentan los resultados de las elecciones aquí presentes.

300

Mientras remas con rumbo hacia la carabela mercante, observas sorprendido que la escala para subir a bordo está siendo izada. Un marinero de aspecto vulgar se asoma por la borda y te maldice. Parece creer que eres un refugiado que trata de meterse en la nave como polizón. Pero cuando a gritos le dices que eres Lobo Solitario y que has sido víctima de una emboscada que te ha tendido un impostor en la taberna, la escala es bajada de nuevo. Asciendes por un costado de la nave y eres recibido por un hombre alto que lleva un uniforme con galones dorados. La barba y el pelo rojizo que le cae sobre la frente le cubren el rostro casi por completo.

-¡Levad anclas! -retumba su voz.

La tripulación pone manos a la obra como si de ello dependieran sus vidas.

El capitán te conduce a su camarote, donde en dos vasos escancia wanlo, un fuerte licor. Cuando le cuentas lo que te ha sucedido, se muestra preocupado.

-Alguien nos ha traicionado vilmente y el enemigo ha puesto ya en marcha sus planes para hacer fracasar tu misión -comenta una vez que has terminado tu relato-. Tú has perdido el elemento sorpresa y yo a un valiente primer oficial. Esperemos que la travesía a Durenor sea rápida y segura.

Le dejas en su camarote y subes a cubierta a tiempo de ver en el horizonte la silueta de Holmgard. Con sentimientos encontrados de orgullo y temor, desciendes por las escalerillas a tu camarote cuando la última torre de la capital desaparece en la lejanía.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número así obtenido es el 0 o el 1, **pasa al 224**.

Si es el 2 o el 3, **pasa al 316**.

Si es el 4 o el 5, **pasa al 81**.

Si es el 6 o el 7, **pasa al 22**.

Si es el 8 o el 9, **pasa al 99**.

301

Registras los cadáveres y descubres 3 Coronas de Oro, 3 Dagas y una Espada Corta. Si quieres quedarte con alguno de estos objetos, anótalo en tu *Carta de Acción*.

Pasa al número 20.

302

Pasas por encima del cadáver y subes las escaleras de la atalaya. [26] Al registrar rápidamente la vivienda encuentras los siguientes objetos:

Maza
Espadón
Estaca

[26] Si le has contado tu historia al caballero (es decir si has leído la Sección 80), debes ignorar las palabras "subes las escaleras de la atalaya".

Poción Curativa (permite recuperar 3 puntos de RESISTENCIA)
Comestibles suficientes para 3 Comidas
Mochila
12 Coronas de Oro

Toma los objetos que quieras y abandona en seguida la atalaya, no sea que alguien te descubra.

Compruebas que el bosque es muy denso en esta zona y que tienes que dejar el caballo y seguir a pie.

Pasa al número 244.

303

Montones de basura podrida ensucian este tramo de la orilla del río, despidiendo un olor tan repugnante que tienes que taparte la nariz y al boca con la capa. Delante de ti, a mano izquierda, divisas el resplandor de una antorcha que sale de una puerta abierta. Sobre la puerta hay un letrero:

Si deseas entrar en la factoría, **pasa al 173**.

Si prefieres continuar caminando hacia el sur, **pasa al 18**.

304

Quizás te sirva de algún consuelo saber que tu muerte fue piadosamente rápida. Los dedos del Helghast te desgarraron y quemaron el cuello en pocos segundos. Pero ahora el Sello de Hammerdal va camino de Helgedad, la ciudad de los Señores de la Oscuridad.

Tu vida y tu misión encuentran aquí un trágico final.

305

Se hace un profundo silencio entre los asombrados marineros cuando recoges de la mesa las 5 Coronas de Oro y te das la vuelta para marcharte. Pero en el momento en que alcanzas la puerta del mesón, un maleante de aspecto ruin saca la espada y te impide el paso. Te preguntas por qué lo hará y en esto se oye un golpe sordo y el hombre cae de rodillas al suelo. Detrás de él, para sorpresa tuya, está la camarera con un enorme rodillo de madera en la mano. Le das las gracias cortésmente y sales a toda prisa del mesón a la oscura calle.

Después de correr durante diez minutos descubres en la oscuridad una gran cuadra y estación de diligencias. Con los gritos de los marineros resonando aún en tus oídos, entras rápidamente en el edificio y, escondido en el pajar, pasas la noche a salvo.

Pasa al número 32.

306

El soldado te asesta con su Lanza un golpe dirigido al pecho, pero tú logras esquivarlo echándote a un lado y sólo te araña el brazo.

El guardia está empeñado en combatir, pero tú no quieres matarle, sino simplemente dejarle sin sentido.

Libra el siguiente combate de la manera habitual, pero multiplica por 2 todos los puntos de RESISTENCIA perdidos por tu enemigo. Cuando su puntuación llegue a cero, habrás conseguido dejarle inconsciente. Los puntos de RESISTENCIA que tú pierdas seguirán contándose como heridas y restándose de tu puntuación total.

Guardia Fronterizo: Destreza en el Combate 16 Resistencia 24

Si logras reducir sus puntos a cero, **pasa al número 35**.

307

Los guardias te miran furiosos, dispuestos a atacarte. Tienes que idear algo rápidamente.

Si decides ofrecerles un soborno, **pasa al número 57**.

Si quieres mostrarles el Sello de Hammerdal (si aún lo tienes), **pasa al 140**.

Si crees que es más seguro sacar tu arma y atacarles, **pasa al 282**.

308

Un marinero llamado Sprogg se sienta a tu lado y te explica las reglas del Portholes. Primero te enseña dos dados de cristal rojo en forma de diamante. Cada dado tiene diez caras que están numeradas del 0 al 9. Cada jugador echa los dos dados y suma los número de ambos (0 = cero). Si alguien saca dos ceros, grita «Portholes» y gana automáticamente.

Cada jugador hace una apuesta de 3 Coronas de Oro por jugada. Participan en el juego contigo otros dos jugadores y todos colocan sus apuestas en un sombrero antes de que el primer jugador arroje los dados.

Elige al azar dos números en la *Tabla de la Suerte* para cada uno de los otros dos jugadores y apúntalos. Luego elige del mismo modo dos número para ti. Si tu total es mayor que el de los otros jugadores, ganas 6 Coronas de Oro. Si alguno de los otros jugadores tiene un total mayor que el tuyo, pierdes 3 Coronas de Oro. Puedes dejar de jugar en cualquier momento, pero deberás abandonar en cuanto pierdas todas tus Coronas (¡mala suerte!).

Cuando finalmente decidas dejar de jugar, puedes volver a tu camarote **pasando al número 197**.

309

Conforme avanzas por la cubierta, los horripilantes zombis se dan la vuelta y huyen de la áurea luz de la Espada. Adviertes algo extraño en esa nave, algo familiar, pero no sabes a ciencia cierta qué es. De repente, una voz cadavérica detrás de ti pronuncia tu nombre.

Levantas la Sommerswerd y te vuelves para enfrentarte con esa voz. La vista que aparece ante tu ojos te llena de terror.

Pasa al número 26.

310

Pronto llegas al final de la vía Yunta de Bueyes, donde se cruza con otra calle que corre en dirección norte-sur. La oscuridad es ya tan grande que no puedes leer los letreros de la calle. Debes

encontrar un albergue para la noche. A tu derecha ves una luz sobre un letrero:

CUADRA Y ESTACIÓN DE DILIGENCIAS DE RAGADORN

Al amparo de la oscuridad entras en la cuadra por una puerta lateral y, escondido en el pajar, pasas la noche a resguardo.

Pasa al número 32.

311

Quedas tendido boca abajo en una maraña de espesos helechos. El choque de las espadas y los gritos horribles de los Helghasts resuenan en el bosque a tu alrededor. Te encuentras aturdido y no puedes moverte hasta que una mano te agarra del brazo y te levanta. Es Rhygar. Tiene la cara ensangrentada y su armadura está abollada y chamuscada.

-Debemos escapar de esos demonios, Lobo Solitario. [27] Contra ellos de nada sirven la fuerza y las armas.

Vislumbras las siluetas de seis Helghasts en el camino forestal que pasa por encima del lugar donde estáis Rhygar y tú. Permanecen absortos en la matanza de los hombres de Rhygar y no advierten cómo vosotros huís al amparo del bosque de la ladera.

Pasa al número 299.

[27] Si todavía no se te ha dicho, los Helghast son los soldados que atacaron a tu grupo. Los Helghast son 'capitanes caídos de los Señores de la Oscuridad. Tienen la habilidad de adoptar apariencia humana, pero son invulnerables a las armas normales.'

312

Te despiertas en un frío y lluvioso amanecer, pero las ramas del árbol y la capa del Kai te han mantenido seco y caliente durante la noche. Por el camino de la costa, a lo lejos, aparece una diligencia que avanza hacia el lugar donde tú te encuentras.

Si deseas bajar del árbol y hacer señas a la diligencia para que se pare, **pasa al número 117**.

Si prefieres saltar a su techo cuando pase por debajo del árbol en el que estás subido, **pasa al número 89**.

313

Los pavorosos gritos que lanza el Helghast en su agonía se extinguen al fin y tú te atreves a detenerte unos segundos para recobrar el aliento. Te estremeces al descubrir que los dedos de la horripilante criatura te han quemado el cuello. La herida es muy dolorosa y pierdes 4 puntos de RESISTENCIA. Rasgando el borde de tu capa te haces una venda antes de proseguir el viaje a través del túnel del Tarnalin. [28]

Pasa al número 349.

314

Ilustración XVIII

El posadero es un viejo delgado con un solo ojo. Te entrega una llave y te señala una galería al fondo:

-Puerta roja con el número 2 -te indica.

[28]Borra la Lanza Mágica de tu *Carta de Acción*.

El posadero es un viejo delgado con un solo ojo. Te trae una bandeja con comida caliente.

Los demás pasajeros pagan cada uno 1 Corona, recogen la llave y cruzan la concurrida taberna hacia las escaleras.

-Tenemos que hacer planes para mañana -dice Dorier.

Los otros asienten.

-Sugiero que nos reunamos aquí, en el bar, dentro de una hora para decidir lo que hemos de hacer.

Al cerrar por dentro la puerta roja de tu habitación, por alguna razón desconocida te vienen a la memoria las palabras del capitán Kelman cuando salisteis del puerto de Holmgard:

-Alguien nos ha traicionado vilmente y el enemigo ha puesto ya en marcha sus planes para hacer fracasar tu misión.

Ha transcurrido casi una hora cuando tus pensamientos se ven turbados por unos golpes dados en la puerta. Es el posadero que te trae una bandeja con comida caliente.

-Con los saludos de un amigo suyo -dice, y se va antes de que puedas preguntarle de quién se trata.

La comida despide un olor de lo más apetitoso. Hoy no has comido y ahora debes tomar una comida o perderás 3 puntos de RESISTENCIA.

Si posees la disciplina de Caza, **pasa al 290**.

Si deseas tomar la comida caliente que tienes delante, **pasa al número 36**.

Si no quieres tomar esta comida, **pasa al 178**. [29]

[29] Recuerda restarte 3 punto de RESISTENCIA si pasas a la Sección 178. Dependiendo de lo estricto que seas al interpretar el texto, puede que también tengas que restarte 3 puntos si pasas a la Sección 290 (recuerda que la disciplina de Caza no se puede usar para cubrir el requisito de la Comida en las Tierras Salvajes).

315

Con un ojo puesto en la puerta, efectúas un rápido registro en los cajones de la lustrosa mesa donde se halla la carta de navegación. No parece haber en ellos nada fuera de lo corriente. Encuentras sobre todo cartas de navegación, mapas de islas e instrumentos náuticos. Estás a punto de abandonar este inútil registro cuando reparas en una pequeña palanca oculta bajo el tablero de la mesa. Al tirar de ella se descorre un panel y deja al descubierto una cajita de madera con una cerradura metálica.

Si posees la disciplina de Poder Mental sobre la Materia, **pasa al número 287**.

Si deseas abrir la cerradura, **pasa al número 190**.

Si decides dejar la cajita en su sitio y reunirte con el capitán en cubierta, antes de que sospeche que algo no va bien, **pasa al número 175**.

316

A la mañana siguiente te despierta el grito que desde su atalaya lanza el vigía de la nave:

-¡Barco a la vista!¡Barco a estribor por la parte de proa!

Subes a cubierta, donde tienes que hacer frente a una fresca brisa marina. En el horizonte puedes ver la costa este de Sommerlund, cubierta de bosques, y a media distancia un barco mercante que ha sufrido graves daños. Está muy hundido en el agua y sólo tiene un mástil intacto. En él ondea la bandera de Durenor, pero está izada del revés en señal de peligro.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número que sacas está entre el 0 y el 4, **pasa al 107**.

Si está entre el 5 y el 9, **pasa al 94**.

317

Al grito del Szall moribundo responde en seguida como un eco el alarido mortal que lanzas cuando dos flechas se te clavan en tu espalda.

Tu misión y tu vida acaban aquí.

318

Estás en un gran vestíbulo vacío. Frente a ti hay dos puertas y encima de cada una de ellas un rótulo de metal.

Si deseas entrar por la puerta marcada con el letrero: '«Salvoconductos Blancos»', **pasa al número 75**.

Si quieres penetrar por la puerta en al que se indica: '«Salvoconductos Rojos»', **pasa al 62**.

Si decides marcharte de allí y acercarte a los guardias que has visto en el extremo de la calle, **pasa al 246**.

319

La calle termina bruscamente en una gran atalaya de piedra.

Si deseas entrar en la atalaya, **pasa al número 271**.

Si prefieres volver al mesón, **pasa al 177**.

320

Registras su mochila y te quedas horrorizado al descubrir que contiene un pergamino de piel humana en el que hay un mensaje

escrito en extraños caracteres rúnicos. La única palabra que consigues descifrar es «Kai». También encuentras una macabra daga de hoja negra y un bloque de vidrio volcánico.

Estos objetos llevan los emblemas del ejército de los Señores de la Oscuridad. Te acecha un gran peligro. Sueltas rápidamente la mochila como si se tratase de una brasa y te dispones a montar en tu caballo. Para tu consternación compruebas que ha desaparecido; deben de habértelo robado los Szalls. No te queda más remedio que proseguir el viaje a pie.

Pasa al número 138.

321

La comida es pobre. Se compone de las sobras del día anterior y lo que el capitán te dice al acabar la frugal cena confirma tus sospechas.

-Tengo algo que confesarte, Señor del Kai. El fuego ha destruido todas nuestras provisiones. Apenas disponíamos en la cocina de alimentos para esta cena. Temo que tendremos que sobrevivir con una dieta de pescado fresco hasta que lleguemos a Port Bax.

A menos que lleves algo de comida en la mochila, la pobre cena te deja con hambre y pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.

Después de cenar, el capitán te reta a una partida de samor, un juego parecido al ajedrez que exige una hábil estrategia y engañar al adversario. Para que la emoción sea mayor, te propone una pequeña apuesta.

Si deseas aceptar su proposición, **pasa al número 12**.

Si quieres rechazar la invitación, das al capitán las buenas noches y vuelves a tu camarote para acostarte, **pasando al número 197**.

322

Una intensa aura de maldad rodea a esos jinetes encapuchados. Tu sentido del Kai te advierte que no sigas a Rhygar y a sus hombres en su impetuoso ataque. Lanzas un grito de aviso para detenerles en su carga, pero es demasiado tarde. Tus voz se pierde entre sus gritos de batalla y el estruendo de los cascos de sus monturas.

Pasa al número 277.

323

Sigues esta calle maloliente hasta que dobla bruscamente hacia el este desembocando en la calle de la Atalaya. A lo lejos ves el río Dorn, que separa la parte este y oeste de Ragadorn.

Mientras caminas bajo la fuerte lluvia, de una bocacalle salen tres hombres sospechosos que empiezan a seguirte.

Si deseas abordarles, **pasa al número 131**.

Si quieres continuar tu camino, **pasa al 298**.

Si prefieres correr hacia el río, **pasa al 121**.

324

Si quieres decirle que te has perdido y que buscas albergue para esta noche, **pasa al número 135**.

Si deseas hacerte pasar por un campesino que busca trabajo, **pasa al 174**.

Si decides preguntarle por el camino hacia Port Bax, **pasa al 288**.

325

Intuyes que el ramal de la izquierda es la ruta más rápida hacia Hammerdal, unas dos millas más corto que el de la derecha. Antes de llegar a la bifurcación atraviesas un gran charco que se ha formado en el centro de la calzada. Observas dos hileras de huellas, del tamaño y forma de botas de hombre, que salen del agua y se internan por ambos túneles. Las pisadas están aún húmedas y deduces que han debido de ser hechas en los últimos veinte minutos.

Si deseas entrar en el túnel de la izquierda, **pasa al número 64**.

Si prefieres introducirte por el túnel de la derecha, **pasa al 164**.

326

Ilustración XIX

El capitán ordena a la tripulación que ice todas las velas para tratar de escapar del barco pirata, pero éste es muy rápido e intenta atravesarse ante la proa del Cetro Verde. El choque parece inminente.

-¡Preparados para la colisión! -grita el capitán cuando el costado del buque de velas rojas se alza amenazador frente a la proa de la carabela.

El *Cetro Verde* abre un enorme boquete en el costado del barco pirata y saltan cuadernas rotas en medio de un gran estruendo. La sacudida te derriba al suelo de la cubierta.

Cuando los piratas se lanzan al abordaje te quedas horrorizado al ver entre ellos la figura de un guerrero Drakkar vestido de negro. Te ha descubierto y avanza hacia ti blandiendo un gran Espadón. Debes luchar a muerte con él.

Te quedas horrorizado al ver la figura de un guerrero Drakkar vestido de negro. Te ha descubierto y avanza hacia ti blandiendo un gran Espadón.

Drakkar: Destreza en el Combate 15 Resistencia 25

Si vences en la pelea, **pasa al número 184**.

327

Caminas despacio por la calle empedrada tratando de decidir qué puedes hacer. En esto se te acerca un muchacho.

-Yo puedo llevarle al puerto, señor -dice-, pero eso le costará algún dinero.

Saca un sobre que contiene un fajo de papeles de aspecto oficial.

-Con estos papeles conseguirá un Salvoconducto Rojo en la atalaya del puerto. Son suyos por sólo 6 Coronas de Oro. [30]

Si deseas comprar los documentos, paga al muchacho 6 Coronas de Oro. Si no quieres comprarlos, dejarás en seguida de interesar al muchacho, quien desaparecerá de tu vista. Cuando has tomado una decisión, vuelves a la atalaya del puerto.

Si quieres entrar en ella, **pasa al número 318**.

Si prefieres volver al ayuntamiento por la avenida bordeada de árboles y preguntar allí cómo puedes llegar al consulado de Sommerlund, **pasa al número 84**.

328

Dos Marineros Zombis tratan de impedirte el paso, pero tú les cortas en dos de un tajo de la Sommerswerd. Estás al pie del

[30] Si no tienes 6 Coronas de Oro, el chico te venderá los papeles por el dinero que tengas, incluyendo cero. Necesitas marcar estos papeles en tu *Carta de Acción* (y no se necesita una Mochila para llevarlos). Sin estos papeles, sería posible vagar sin fin en Port Bax.

castillo de popa y ves ahora allí arriba a un hombre jorobado vestido de rojo. Lleva un tokmor, un alto enrollado turbante de mago, con el emblema de una serpiente. En su mano derecha sostiene una negra vara.

Si posees el Medallón de la Estrella de Cristal, **pasa al número 113**.[31]

Si posees la disciplina de Rastreo, **pasa al 204**.

Si decides subir al castillo de popa y atacar al jorobado, **pasa al 73**.

Si prefieres escapar de esta nave saltando por encima de la borda, **pasa al 267**.

329

-Enhorabuena, Lobo Solitario -dice el capitán secándose el sudor de su frente surcada de arrugas-; eres un maestro en este juego.

Mete la mano en el bolsillo de su chaleco y te entrega una bolsita con 10 Coronas de Oro. Le das las gracias por la partida y le ofreces la oportunidad de jugar la revancha la noche siguiente. Con una sonrisa forzada acepta tu ofrecimiento y te desea buenas noches.

Te retiras a tu camarote **pasando al número 197**.

[31] Si se te ha entregado con anterioridad un Medallón de la Estrella de Cristal, pasa a la Sección 113, sin importar si lo has perdido, o si tienes, o no, la disciplina de Rastreo. La opción de Rastreo sólo se debe usar si no has recibido el Medallón de la Estrella de Cristal.

330

En pocos segundos te invade una violenta náusea y pierdes el sentido. Al cabo de casi una hora te despiertas y sigues encontrándote tremendamente mal, pero has sobrevivido al veneno. Pierdes 5 puntos de RESISTENCIA.

Cuando poco a poco recobras las fuerzas, la impresión que te ha causado lo sucedido se transforma en indignación. Recoges tu equipo y sales de la habitación decidido a descubrir la identidad de tu frustrado asesino.

Pasa al número 200.

331

Rápidamente registras el cadáver del guardia y encuentras una Espada, una Daga y 3 Coronas de Oro. Puedes quedarte con cualquiera de estos objetos y anotarlos en tu *Carta de Acción*.

De repente oyes el sonido de botas que golpean con sus herrajes los escalones de piedra. Alguien desciende. Miras hacia arriba y ves en el descansillo superior a otro vigilante de la atalaya. Mientras sales corriendo a la calle, le oyes lanzar maldiciones contra ti.

Pasa al número 65.

332

Tienes que luchar contra el Helghast.

Helghast: Destreza en el Combate 21 Resistencia 30

Te está acometiendo con un poderoso ataque mental. Si no posees la disciplina de Defensa Psíquica, pierdes 2 puntos de RESISTENCIA por cada asalto que libres.

Si vences en la pelea, **pasa al número 92**.

Puedes eludir el combate en cualquier momento internándote en el bosque y **pasando al número 183**.

333

El marinero que se hacía pasar por el primer oficial Ronan al parecer ha escapado durante la pelea. Rápidamente registras los cadáveres de los maleantes, pero no encuentras nada de valor. Sin embargo, adviertes que los tres llevan en la muñeca izquierda el tatuaje de una serpiente. Quienquiera que los haya enviado a matarte debe de conocer ya la importancia de tu misión.

Sales de la taberna por la puerta lateral y descubres el cuerpo de un marinero muerto tendido al pie de unas escaleras. En la parte interior del cuello de su chaqueta, que está manchada de sangre, hay una etiqueta con el nombre de *Ronan*. Este hombre era el auténtico Ronan y ha sido asesinado. Cubres el cadáver y te diriges al puerto donde está anclado el *Cetro Verde* a unos trescientos metros del muelle.

Si deseas usar uno de los muchos botes que hay amarrados en el muelle, **pasa al número 300**.

Si quieres ir en busca del impostor que se hacía pasar por Ronan, **pasa al 67**.

334

Después de unas pocas millas el sendero se va cubriendo de vegetación enmarañada hasta desaparecer por completo. La marcha a caballo se hace lenta y dificultosa, pues te esfuerzas por evitar las ciénagas y los baches del terreno.

Al cabo de varias horas llegas al linde del bosque de Durenor y divisas una atalaya que sobresale por encima de los árboles. De una invisible chimenea se eleva perezosamente una espiral de humo.

Si posees la disciplina de Rastreo, **pasa al número 98**.

Si deseas penetrar en el bosque y explorar la atalaya, **pasa al número 115**.

Si prefieres ignorar la atalaya y buscar un sendero a través del bosque, **pasa al 291**.

335

Divisas un rótulo que cuelga del exterior de una pequeña tienda:

Si deseas entrar en esta tienda a preguntar cómo puedes ir a Durenor, **pasa al número 161**.

Si prefieres ignorar la tienda y continuar, **pasa al 61**.

336

En una fracción de segundo, la ráfaga de ardientes llamas cambia de dirección en medio de su curso y es atraída por la hoja de la Sommerswerd. El rayo de energía desaparece en la dorada Espada del Sol como el agua en un sumidero. (Recuerda que la Sommerswerd tiene el poder de absorber las fuerzas mágicas. Ese poder te ha salvado de una muerte cierta.)

El hechicero te maldice, agarra una joya de su ornado turbante y la arroja a tus pies. Surge una llamarada y una nube de verde gas asfixiante rodea tu rostro apestándote con su ácida fetidez. Te ves obligado a saltar a la cubierta inferior para escapar del gas venenoso y a tiempo de ver al hechicero remando frenéticamente en un pequeño bote para alejarse del destartalado casco de la nave capitana.

Si deseas lanzarte de cabeza al mar y nadar en su persecución, **pasa al número 109**.

Si prefieres regresar a un barco durenés, **pasa al 185**.

337

Cuando estás ya cerca de la costa te tiras al agua y nadas hacia tierra. Al llegar a la playa, hundes los dedos profundamente en la arena húmeda y te arrastras muy despacio hasta el abrigo de unas dunas. Estás agotado y hambriento. Las únicas pertenencias que has salvado del naufragio son las Coronas de Oro, la Mochila y los Objetos Especiales que no desechaste durante la tormenta. Has perdido las armas que tenías antes. [32] Haz los ajustes necesarios

[32] Aunque conservas tu Mochila, pierdes todo lo que contenía además de tus Armas y la Cota de Malla, si tienes una. Esto fue aclarado por Joe Dever en un comunicado en el Lone Wolf Club.

en tu *Carta de Acción*.

A escasa distancia del lugar donde estás observas unos grupos de arbolitos de ramas retorcidas y cargadas de unos frutos de color morado.

Si posees la disciplina de Caza, **pasa al 139**.

Si deseas comer de estos frutos, **pasa al número 228**.

Si no quieres comerlos, pierdes 3 puntos de RESISTENCIA y **pasa al número 171**.

338

Agarras el mango de la Lanza y la levantas hacia el Helghast que se te echa encima. Éste profiere un grito desesperado al darse cuenta de que no puede evitar ser empalado por la aguda punta de tu Lanza. La sacudida del impacto te arroja hacia atrás y te estrellas contra el firme del camino, perdiendo 2 puntos de RESISTENCIA. El Helghast cae como un fardo al suelo unos segundos más tarde atravesándose con la Lanza el negro corazón y muriendo al instante.

Si deseas recuperar la Lanza, **pasa al número 269**.

Si prefieres dejar la Lanza donde está y salir corriendo lo más rápidamente posible, **pasa al 349**. [33]

339

Después de media hora de viaje, la diligencia es detenida por unos jinetes armados. Llevan el emblema del señor de Ragadorn, un barco negro sobre una cresta roja. Exigen a los pasajeros el

[33] Si eliges salir corriendo, borra la Lanza Mágica de tu *Carta de Acción*.

pago de lo que ellos llaman «impuesto de salida»; una Corona por viajero. Los otros pasajeros depositan una Corona cada uno en la bandeja y te la tienden a ti.

Si puedes pagar el impuesto, hazlo y se permitirá a la diligencia proseguir el viaje. **Pasa al número 249**.

Si no tienes dinero, **pasa al 50**.

340

Después de caminar durante otra media hora por el túnel desierto, éste se divide en dos.

Si deseas entrar en el túnel de la izquierda, **pasa al 64**.

Si prefieres tomar el ramal derecho, **pasa al 164**.

341

Tablas astilladas y velas rasgadas es todo lo que queda del infortunado barco mercante. Ruegas al capitán que explore la zona por si queda algún superviviente, pero él ignora tu petición y ordena a la tripulación que continúe con sus faenas normales. Cuando los restos del naufragio desaparecen poco a poco de tu vista, te atenaza la garganta el angustioso temor de que te aguarde un destino similar. Desciendes bajo cubierta y tienes buen cuidado de cerrar detrás de ti la puerta de tu camarote.

Pasa al número 240.

342

Es un hombre corpulento, completamente calvo, y lleva unos aros de oro colgados de las orejas. Te mira receloso y dice:

-La cerveza cuesta una Corona de Oro y cama para una noche dos. ¿Qué desea?

Si deseas tomar una cerveza, paga al mesonero 1 Corona de Oro y **pasa al número 72**.

Si quieres pasar aquí la noche, paga al hombre 2 Coronas de Oro y **pasa al 56**.

Si no deseas ni una cosa ni otra, sino simplemente informarte acerca de Ragadorn, **pasa al 226**.

343

Presientes que eres tú la víctima contra la que iba dirigido el supuesto accidente. ¡Uno de los pasajeros está intentado matarte!

Pasa al número 168.

344

Tu Sexto Sentido te revela que los extraños jinetes son Helghast, crueles capitanes del ejército de los Señores de la Oscuridad. Han sido enviados desde la ciudad de Helgedad en misión

asesina. Tienen la facultad de adoptar apariencia humana y son inmunes a las armas normales y al Ataque Psíquico.

Te vuelves para lanzar un grito de aviso a Rhygar mientras corres a refugiarte en el bosque.

Pasa al número 183.

345

Una feroz batalla se entabla en la carabela cuando los perversos Giaks atacan para hacerse con el control del *Cetro Verde*. Posándose en lo alto de los mástiles, los Kraans rasgan las velas con sus garras y sus afilados dientes, mientras los Zlans regresan volando a Wreck Point (Punta Naufragio) para recoger más redes de malvados Giaks.

En la cubierta sembrada de cadáveres aparece una figura amenazadora. Esta criatura se abre camino derribando tanto a Giaks como a marineros y avanza hacia ti. Es un Drakkar, cruel guerrero de los Señores de la Oscuridad. Levantando su negro Espadón te ataca y debes luchar a muerte con él.

Drakkar: Destreza en el Combate 16 Resistencia 24

Si vences en la pelea, **pasa al número 243**.

346

El conductor asiente con la cabeza y te devuelve el billete. La posada está caliente, pero pobremente amueblada. Debes tomar aquí una comida que te cuesta 1 Corona de Oro, a no ser que lleves comida en la mochila.

No puedes utilizar la disciplina de Caza a través de las Tierras Salvajes, pues en ese territorio yermo sólo habitan unas criaturas

llamadas Szalls, débil y cobarde progenie de los Giaks. [34]

Si puedes pagar 1 Corona de Oro por la habitación, **pasa al número 280**.

Si no tienes dinero, **pasa al 205**.

347

Al final de esta calle hay una gran cuadra. A tu derecha ves a la chusma registrando tiendas y casas. De repente uno de ellos te descubre y da la voz de alarma:

-¡Allí está el asesino!

No hay tiempo para pensar. Entras como una tromba en la cuadra y, soltando a uno de los caballos, montas en él de un salto. Cuando cabalgas a la luz de la luna un hacha vuela por el aire y te roza el hombro. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA y huyes del pueblo en plena noche.

Pasa al número 150.

348

Ante tu actitud, el rostro del marinero cambia de expresión bruscamente y su sonrisa se convierte en una mueca despectiva. Rápidamente se aparta de la mesa.

[34] La restricción que se aplica a Cazar en las Tierras Salvajes (Wildlands) se aplica sólo a la habilidad de obviar automáticamente las instrucciones de tomar una Comida. Todavía puedes usar Caza cuando se te sugiera. Sin embargo, hasta nueva orden, debes obedecer las instrucciones de tomar una Comida como si no tuvieras Caza. Esto incluye las instrucciones en la propia sección; debes perder 3 puntos de RESISTENCIA ahora mismo si no pagas por la Comida ni consumes una de tu Mochila.

-Quizás ninguno de los dos seamos lo que pretendemos ser. Pero no importa. No viviréis lo suficiente para descubrir quién soy yo en realidad.

Oyes que detrás de ti la puerta se abre con estrépito. Te das la vuelta y ves a tres maleantes del puerto que avanzan hacia ti. Están armados con una cimitarra cada uno y cebes luchar contra ellos como contra un único enemigo.

Maleantes del Puerto: Destreza en el Combate 16 Resistencia 25

Después de dos asaltos puedes eludir el combate utilizando la puerta lateral y **pasando al número 125**.

Si vences en la pelea, **pasa al 333**.

349

Has recorrido casi tres millas cuando ves a lo lejos un grupo de carromatos. Han sido dispuestos a manera de barricada a través del camino. Soldados de uniforme rojo están apostados sobre los techos de los carromatos y un gran gentío se ha congregado detrás de ellos. Oyes el eco de sus comentarios excitados resonando en el túnel. Cuando te acercas se hace un repentino silencio y todos los ojos se clavan en ti. Un destacamento de diez soldados, al mando de un caballero en cuyo escudo figura el blasón real de Durenor, avanzan hacia ti.

Si deseas atacar a estos soldados, **pasa al número 87**.

Si prefieres levantar los brazos y caminar así a su encuentro, **pasa al 284**.

350

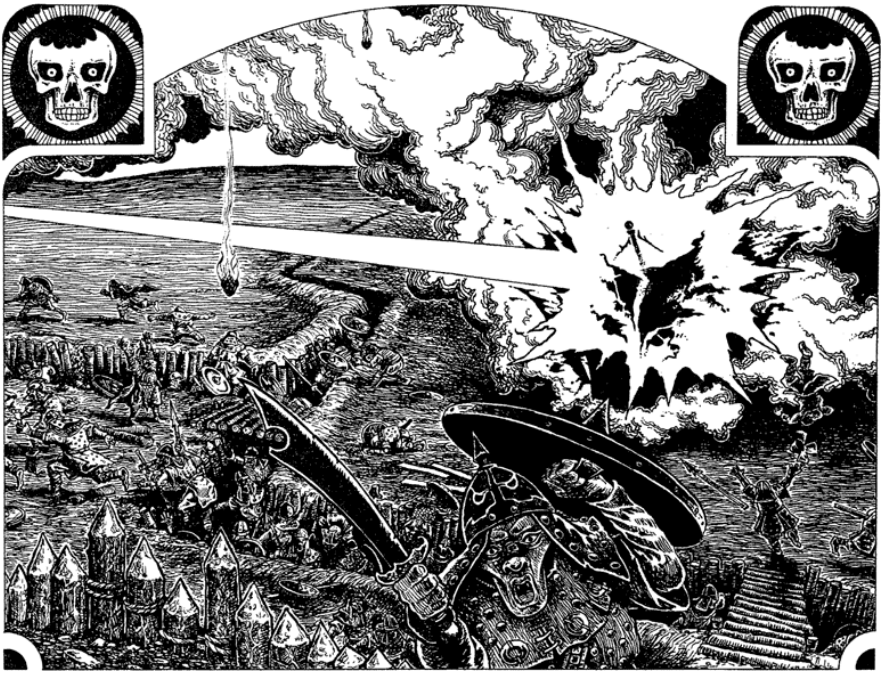
Ilustración XX

Holmgard ha sufrido mucho desde tu partida. Numerosas tiendas y casas ante las que recuerdas haber pasado en tu marcha hacia el muelle ahora no son más que montones de cenizas. El ejército de los Señores de la Oscuridad con sus máquinas pavorosas de guerra rodean las murallas de Holmgard y las bolas de fuego que disparan sus catapultas iluminan de continuo el cielo nocturno al caer como lluvia fatídica sobre las calles de la ciudad. Los habitantes de Holmgard combaten el fuego lo mejor que pueden, pero están hambrientos y exhaustos y a punto de rendirse. En un primer momento, cuando la flota de Durenor arriba al puerto, la población de Holmgard cree que se trata de naves enemigas y por todo el muelle se oyen lamentos de desesperación. Pero cuando los soldados dureneses saltan a tierra y despliegan los estandartes de Durenor, la noticia de tu vuelta se extiende con rapidez. Los lamentos de desesperación se tornan en aclamaciones de júbilo.

-¡El Señor del Kai ha vuelto!

Cuando las primeras luces del amanecer apuntan poco a poco en el horizonte tú ya te encuentras en pie sobre lo alto de la gran atalaya que remata la puerta principal de la ciudad. Miles y miles de soldados enemigos con negro uniforme se concentran alrededor de las murallas de la capital, amontonados como escarabajos en las trincheras que cubren la llanura. En medio de esta horda ha sido erigida una gran tienda roja que muestra el emblema de una calavera con el cráneo roto. Es el distintivo de Zagarna, Señor de Kaag, uno de los Señores de Helgedad. Su gran ambición es destruir Holmgard. Su deseo más ardiente, conducir a su ejército a la victoria sobre la casa de Ulnar y apoderarse de la Sommerswerd.

Pero la victoria no va a estar hoy de su lado. Enarbolando la Sommerswerd sobre tu cabeza, un resplandeciente rayo de sol



Un poderoso rugido resuena cuando el poder de la Sommerswerd es liberado en un blanco rayo abrasador.

brota del extremo de la dorada espada y una ráfaga de deslumbrantes llamas blancas recorre su hoja por entero. El poder de la Sommerswerd te electriza. Tus sentidos se enardecen y tu cuerpo reacciona instintivamente. Bajas la Espada del Sol y la apuntas contra la tienda de Zagarna. Un poderoso rugido resuena cuando el poder de la Sommerswerd es liberado en un blanco rayo abrasador. La tienda explota y una brillante llamarada brota hacia el cielo. Un grito largo y terrible hiende el aire. Es Lord Zagarna. El jefe del malvado ejército ha dejado de existir.

El miedo y el pánico hacen presa en el ejército negro, que levanta el campo y se retira en caótico desorden de las murallas de la ciudad. Lo imposible ha sucedido, su jefe invencible está muerto. La Espada del Sol ha vuelto a derrotarles. El ejército aliado de Durenor sale por las puertas de la ciudad en persecución del enemigo que huye aterrado en ciega desbandada hacia los montes de Durncrag. La victoria es tuya. Holmgard ha sido salvada y la matanza de los Señores del Kai vengada.

Pero para ti, Lobo Solitario, la aventura no ha hecho más que comenzar. Un nuevo reto os espera a ti y a la Espada del Sol en el tercer libro de la serie de Lobo Solitario que lleva por título:

Las Cavernas de Kalte

4	
5	
6	
7	
8	

Pueden descartarse o

DC = DESTREZA E

* 1 Disciplina adiciona

LOBO SOLI

LOBO SOLI

ARMAS (má
1
2
Si se entabla comb en su manejo: +2D

Resumen de Reglas para los Combates

1. Suma a tu DESTREZA EN EL COMBATE todos los puntos extra que te proporcionen tus disciplinas del Kai.
2. Resta de esa cantidad la DESTREZA EN EL COMBATE de tu enemigo. El número resultante es tu puntuación en el combate.
3. Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.
4. Consulta la Tabla de resultados de los combates.
5. Busca en la hilera superior de recuadros tu puntuación en el combate y la casilla en que se cruce su vertical con la horizontal del número que hayas obtenido al azar y que figura en las columnas de los extremos de la izquierda y de la derecha. (E indica los puntos de RESISTENCIA perdidos por el enemigo; LS, los puntos de RESISTENCIA perdidos por Lobo Solitario).
6. Continúa el combate desde el apartado 3 hasta que uno de los contrincantes muera. Esto sucede cuando los puntos de RESISTENCIA de dicho contrincante quedan reducidos a cero.

Eludir el Combate

1. Sólo puedes hacerlo cuando el texto de la aventura te ofrece esta oportunidad.

2. Inicias el asalto de la forma habitual. Los puntos perdidos por el enemigo no se toman en cuenta y sólo Lobo Solitario pierde puntos de RESISTENCIA.
3. Si el libro te brinda la oportunidad de evadirte en vez de combatir, puedes aprovechar esa oportunidad en el primer asalto o en cualquiera de los siguientes asaltos.

Puntuación en el combate negativa

Número de la Tabla de la Suerte	-11 o menos	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1	0	
1	E 0	E 0	E 0	E 0	E 1	E 2	E 3	1
	LS M	LS M	LS 8	LS 6	LS 6	LS 5	LS 5	
2	E 0	E 0	E 0	E 1	E 2	E 3	E 4	2
	LS M	LS 8	LS 7	LS 6	LS 5	LS 5	LS 4	
3	E 0	E 0	E 1	E 2	E 3	E 4	E 5	3
	LS 8	LS 7	LS 6	LS 5	LS 5	LS 4	LS 4	
4	E 0	E 1	E 2	E 3	E 4	E 5	E 6	4
	LS 8	LS 7	LS 6	LS 5	LS 4	LS 4	LS 3	
5	E 1	E 2	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	5
	LS 7	LS 6	LS 5	LS 4	LS 4	LS 3	LS 2	
6	E 2	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	6
	LS 6	LS 6	LS 5	LS 4	LS 3	LS 2	LS 2	
7	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	7
	LS 5	LS 5	LS 4	LS 3	LS 2	LS 2	LS 1	
8	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	8
	LS 4	LS 4	LS 3	LS 2	LS 1	LS 1	LS 0	
9	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	9
	LS 3	LS 3	LS 2	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
0	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	E 12	0
	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
	-11 o menos	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1	0	

E = Enemigo LS = Lobo Solitario M = Muerte automática

Puntuación en el combate positiva

Número de la Tabla de la Suerte	0	1/2	3/4	5/6	7/8	9/10	11 o más
1	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9
	LS 5	LS 5	LS 4	LS 4	LS 4	LS 3	LS 3
2	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10
	LS 4	LS 4	LS 3	LS 3	LS 3	LS 3	LS 2
3	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11
	LS 4	LS 3	LS 3	LS 3	LS 2	LS 2	LS 2
4	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	E 12
	LS 3	LS 3	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2
5	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	E 12	E 14
	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 1
6	E 8	E 9	E 10	E 11	E 12	E 14	E 16
	LS 2	LS 2	LS 2	LS 1	LS 1	LS 1	LS 1
7	E 9	E 10	E 11	E 12	E 14	E 16	E 18
	LS 1	LS 1	LS 1	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0
8	E 10	E 11	E 12	E 14	E 16	E 18	E M
	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0
9	E 11	E 12	E 14	E 16	E 18	E M	E M
	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0
0	E 12	E 14	E 16	E 18	E M	E M	E M
	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0
	0	1/2	3/4	5/6	7/8	9/10	11 o más

E = Enemigo LS = Lobo Solitario M = Muerte automática

Tabla de la Suerte

7	5	0	1	5	1	5	7	3	6
3	6	4	3	9	3	9	2	8	1
4	5	1	4	2	6	1	0	7	3
0	1	7	2	5	0	2	8	9	2
6	2	4	8	1	5	9	6	4	8
9	0	1	7	9	0	3	1	3	9
7	4	9	7	8	5	8	2	5	1
0	5	4	6	7	7	0	4	8	6
9	6	0	2	4	4	6	8	3	2
2	8	5	6	3	8	3	7	0	9

Erratas

Introducción

Las publicaciones que se han hecho de la colección tienen ciertos errores. Podemos encontrar errores de traducción, en las secciones de destino de las opciones, etc. En la edición en línea están corregidos la mayoría de ellos, y se enumeran a continuación. Si aun así adviertes algo que necesite ser corregido, por favor contacta con el Equipo de Proyecto Aon Español.

Listado de Erratas

A lo largo de todo el libro se han cambiado a mayúsculas iniciales algunos términos para que estéticamente sea más agradable a la lectura. Estos cambios se refieren a ciertos títulos (Señores de la Oscuridad, Señores del Kai, Lord,...), objetos (Coronas de Oro, Laumspur,...) y monstruos (Helghast, Szall, Drakar,...).

(Las Reglas del Juego) Eliminado 'que figura al comienzo de este libro. Para sucesivas aventuras puedes copiar o fotocopiar esta carta'. Eliminado ', que aparece al final del libro'.

(Disciplinas del Kai) Reemplazado 'en este primer libro' por 'en este segundo libro' y 'hayas obtenido en el primer libro' por 'hayas obtenido en los libros primero y segundo'. Cambiados todos los símbolos de punto y coma (;) por dos puntos (:) en las descripciones de las disciplinas.

(Equipo) Eliminado '1=, 2=,...' en la sección 'Cómo llevar el equipo'. Estaban copiados, obviamente, de la misma sección en Huida de la Oscuridad donde se escoge el equipo al azar, y en este libro ya no tiene sentido.

(Reglas para los Combates) Eliminado ' en las páginas 260-261 del libro'. Reemplazado 'En la página siguiente a la *Tabla de la Suerte*' por 'Al final de este libro'.

(Niveles de Entrenamiento Kai) La sección de Niveles de Entrenamiento Kai no aparecía en el libro original, pero ha sido añadida para información del lector.

(La Sabiduría del Kai) Eliminado 'reproducido al comienzo de este libro'.

(21) Movido el punto fuera del paréntesis.

(31) Reemplazado 'Si está entre el 5 y el 9, pasa a' por 'Si está entre el 5 y el 9, pasa al'.

(35) Movida la opción sobre Rastreo a la primera posición.

(40) Reemplazado 'Mientras se prepara el ejército y la flota' por 'Mientras se preparan el ejército y la flota'. Reemplazado 'Te visita un herbolario llamado' por 'Te visita un herbolario durenés llamado'. Movido el punto fuera del paréntesis al final del segundo párrafo.

(50) Reemplazada la primera palabra 'El' por 'Un'. Es la primera vez que conoces al sacerdote—la presentación de los otros miembros viene más adelante.

(63) Movida la opción sobre Afinidad Animal a la primera posición.

(64) Movida la opción sobre Sexto Sentido a la primera posición.

(79) Reemplazado '10 puntos si posees la disciplina del Dominio en el Manejo de Armas con espadas' por '10 puntos si posees la disciplina del Dominio en el Manejo de Armas con cualquier tipo de espada' a la luz de la nota al pie de página de esta misma sección.

(88) Movida la opción sobre Camuflaje a la primera posición.

(95) Movida la opción de auxiliar al hombre herido a la primera posición.

(102) Movida la opción sobre Rastreo a la primera posición.

(118) Movida la opción sobre Afinidad Animal a la primera posición.

(122) Movida la opción sobre Sexto Sentido a la primera posición y reemplazado 'Elige' por 'Si no, elige'.

(126) Reemplazado 'Vonatar' por 'Vonotar'.

(131) Reemplazado 'Si no tienes ningún arma, resta' por 'Resta' ya que Lobo Solitario no ha tenido oportunidad de conseguir armas.

(132) Movido el párrafo sobre quedarte con la Lanza Mágica antes de las opciones.

(164) Movida la opción sobre Sexto Sentido a la primera posición.

(176) Movida la opción sobre Sexto Sentido a la primera posición.

(223) Añadida la frase 'Las aguas del Rymerift...' en el tercer párrafo.

(229) Reemplazado 'Tu Sexto Sentido te previene que' por 'Tu Sexto Sentido te previene de que'.

(231) Movida la opción sobre Rastreo a la primera posición.

(232) Movida la opción sobre Sexto Sentido a la primera posición.

(238) Reemplazado 'Se te hace entrega de una ficha de lata' por 'Se te hace entrega de una ficha de plata' en el tercer párrafo.

(242) Reemplazado '10 puntos si posees la disciplina del Dominio en el Manejo de Armas con espadas' por '10 puntos si posees la disciplina del Dominio en el Manejo de Armas con cualquier tipo de espada' a la luz de la nota al pie de página de esta misma sección.

(244) Movida la opción sobre Rastreo a la primera posición.

(245) Reemplazado 'Si deseas entrar e examinar' por 'Si deseas entrar y examinar'.

(248) Reemplazado 'Al clavarte una daga en el pecho' por 'Al clavarte una daga en la garganta' por ajustarse más al texto original.

(254) Movida la opción sobre Sexto Sentido a la primera posición.

(258) Movida la opción sobre Sexto Sentido a la primera posición.

(265) Movida la opción sobre Rastreo a la primera posición.

(276) Cambiada la última parte del texto para que se puedan recuperar los puntos de RESISTENCIA perdidos independientemente de ganar o perder el concurso.

(284) Añadido ', y te ves arrojado en tu asiento mientras el coche arranca a velocidad suicida' en el cuarto párrafo para ajustarse más al texto original.

(298) Reemplazado 'Si no tienes ningún arma, debes' por 'Debes' ya que Lobo Solitario no ha tenido oportunidad de conseguir armas.

(Sección 299) La edición original del libro decía: 'Si decides darle tu Lanza Mágica para que pueda defender la entrada del túnel, pasa al número 102. Si no tienes la Lanza Mágica o no quieres dársela a Rhygar, pasa al número 118.' En ediciones posteriores se cambiaron las secciones de ambas opciones (la primera elección conducía a la Sección 118, mientras que la segunda opción llevaba a la Sección 102). Ambas versiones son muy problemáticas para el desarrollo del juego y han inspirado controversia entre los miembros del Proyecto Aon. La versión que puedes leer en nuestro texto es una mezcla que pretende ser lo más cercano posible a la intención original del autor, aunque no aparece en ninguna versión publicada con anterioridad.

Si prefieres usar alguna de las versiones publicadas anteriormente, escoge la opción apropiada de las que se enumeran aquí. A continuación se muestra la opinión sobre las diferentes versiones:

Versión original: Parece que las opciones no tienen otro propósito que castigar a Lobo Solitario con una muerte segura de Rhygar, pudiendo echarle una mano compasivamente con la Lanza. El hecho es que esta versión fue revisada y el camino que toma Lobo Solitario en la serie *Legends of Lone Wolf* también parece rechazar una corrección de esta versión.

Versión revisada: Desde esta versión, es imposible para Lobo Solitario acabar con éxito la misión si no elige el camino de la izquierda al comienzo del bosque de Durenor (Sección 150), ignorando las advertencias de los Szalls, y luchando contra el Helghast. Esto contradice directamente la declaración de La Sabiduría del Kai donde dice que 'con una sabia elección de las disciplinas del Kai y una buena dosis de valor, cualquier jugador será capaz de llevar a cabo la misión, por reducidos que sean su inicial DESTREZA EN EL COMBATE o sus puntos de RESISTENCIA'.

Versión del Proyecto Aon: Aunque nunca antes ha sido publicada, esta nueva versión permite a Lobo Solitario terminar con éxito la misión a pesar de darle la Lanza Mágica a Rhygar.

(314) Movida la opción sobre Caza a la primera posición.

(315) Movida la opción sobre Poder Mental sobre la Materia a la primera posición.

(334) Movida la opción sobre Rastreo a la primera posición.

(337) Movida la opción sobre Caza a la primera posición.

Licencia del Proyecto Aon

26 de Noviembre de 2008

0. Preamble

Joe Dever, author of the Lone Wolf game books, and Ian Page, author of the World of Lone Wolf books are providing certain of their works for free (gratis) download from the internet. Rob Adams, Paul Bonner, Gary Chalk, Melvyn Grant, Richard Hook, Peter Andrew Jones, Cyril Julien, Peter Lyon, Peter Parr, Graham Round, and Brian Williams are similarly offering the illustrations that they did for these books. This license is intended to protect the rights of the authors and the illustrators, grant rights to their readers, and preserve the quality of the books distributed in this way.

By viewing or downloading the books or the illustrations, you agree to refrain from redistributing them in any format for any reason. This is intended to protect readers from getting poor quality, unofficial versions or from being asked for payment in exchange for the books by someone who is redistributing them unofficially.

Anyone who wishes to simply view or download the Internet Editions for their own personal use need not worry about running afoul of the terms of this License. These activities are within acceptable behaviour as defined by this License.

This section does not contain the legally binding terms of this license. Please read the precise terms and conditions of this license that follow.

The current version of this license can be found at the following URL:

http://www.projectaon.org/en/Main/License

1. Definitions

1.0 'License' shall hereafter refer to this document.

1.1 'Authors' shall hereafter refer to Joe Dever, Ian Page, and Gary Chalk, copyright holders for the literary works covered by this license. Where Joe Dever, Ian Page, or Gary Chalk is mentioned singly, they will be referred to by name.

1.2 'Illustrators' shall hereafter refer to Rob Adams, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; Paul Bonner, holder of the copyrights for the illustrations of the World of Lone Wolf books; Gary Chalk, holder of the copyrights for the illustrations of Lone Wolf books one through eight counted inclusively, holder of the copyrights of portions of *The Magnamund Companion*, and holder of the copyrights for *The Lone Wolf Poster Painting Book*; Melvyn Grant, holder of the copyrights for the illustrations of *Freeway Warrior 1: Highway Holocaust*; Richard Hook, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; Peter Andrew Jones, copyright holder for the illustrations used in the *Lone Wolf 10th Anniversary Calendar*; Cyril Julien, copyright holder of portions of *The Skull of Agarash*; Peter Lyon, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; Peter Parr, copyright holder of the illustrations of *Black Baron* and *White Warlord*, *Emerald Enchanter* and *Scarlet Sorcerer*; Graham Round, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; and Brian Williams, holder of the copyrights for the illustrations of Lone Wolf books nine through twenty-eight counted inclusively with the exception of the illustrations for book twenty-one, *The Voyage of the Moonstone*, holder of the copyrights of portions of *The Skull of Agarash*, and holder of the copyrights for the illustrations of books two through four, counted inclusively, of the Freeway Warrior series. Where Paul Bonner, Gary Chalk, Melvyn Grant, Richard Hook, Peter Andrew Jones, Cyril Julien, Peter Lyon, Peter Parr Graham Round, or Brian Williams is mentioned singly, they will be referred to by name.

1.3 'Internet' shall hereafter refer to any means of transferring information electronically between two or more 'Licensees'. (The term 'Licensee' is defined in Section 1.5 of the License)

1.4 'Internet Editions' shall hereafter refer to the document or documents, any parts thereof or derivative works thereof (including translations) made available to the public under the terms of this License via the Internet. The term 'Internet Editions' is limited to the electronic transcription of certain text and illustrations by the Authors and Illustrators respectively as listed hereafter.

The following are the works written by Joe Dever which are being offered in English and Spanish under the terms of this license:

Flight from the Dark;
© 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
Fire on the Water;
© 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
The Caverns of Kalte;
© 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
The Chasm of Doom;
© 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
Shadow on the Sand;
© 1985 Joe Dever and Gary Chalk.

The Kingdoms of Terror;
© 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
Castle Death;
© 1986 Joe Dever and Gary Chalk.
The Jungle of Horrors;
© 1987 Joe Dever and Gary Chalk.
The Cauldron of Fear;
© 1987 Joe Dever.
The Dungeons of Torgar;
© 1987 Joe Dever.
The Prisoners of Time;
© 1987 Joe Dever.
The Masters of Darkness;
© 1988 Joe Dever.
The Plague Lords of Ruel;
© 1990, 1992 Joe Dever.
The Captives of Kaag;
© 1991 Joe Dever.
The Darke Crusade;
© 1991, 1993 Joe Dever.
The Legacy of Vashna;
© 1991, 1993 Joe Dever.
The Deathlord of Ixia;
© 1992, 1994 Joe Dever.
Dawn of the Dragons;
© 1992 Joe Dever.
Wolf's Bane;
© 1993, 1995 Joe Dever.
The Curse of Naar;
© 1993, 1996 Joe Dever.
Voyage of the Moonstone;
© 1994 Joe Dever.
The Buccaneers of Shadaki;
© 1994 Joe Dever.
Mydnight's Hero;
© 1995 Joe Dever.
Rune War;
© 1995 Joe Dever.
Trail of the Wolf;
© 1997 Joe Dever.
The Fall of Blood Mountain;
© 1997 Joe Dever.
Vampirium;
© 1998 Joe Dever.
The Hunger of Sejanoz;
© 1998 Joe Dever.
The Magnamund Companion;
© 1986 Joe Dever.
Freeway Warrior 1: Highway Holocaust;
© 1988 Joe Dever.
Freeway Warrior 2: Slaughter Mountain Run;
© 1988 Joe Dever.
Freeway Warrior 3: The Omega Zone;
© 1989 Joe Dever.
Freeway Warrior 4: California Countdown;
© 1989 Joe Dever.
Black Baron;
© 1986 Joe Dever.
White Warlord;
© 1986 Joe Dever.
Emerald Enchanter;
© 1986 Joe Dever.
Scarlet Sorcerer;
© 1986 Joe Dever.

The following are the works written by Ian Page which are being offered in English under the terms of this license:

Grey Star the Wizard;
© 1985 Ian Page.
The Forbidden City;
© 1986 Ian Page.
Beyond the Nightmare Gate;
© 1986 Ian Page.
War of the Wizards;
© 1986 Ian Page.

The illustrations created by Rob Adams for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Rob Adams.

The illustrations created by Paul Bonner for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Grey Star the Wizard;
Illustrations © 1985 Paul Bonner.
The Forbidden City;
Illustrations © 1986 Paul Bonner.
Beyond the Nightmare Gate;
Illustrations © 1986 Paul Bonner.
War of the Wizards;
Illustrations © 1986 Paul Bonner.

The illustrations created by Gary Chalk for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Flight from the Dark;
Illustrations © 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
Fire on the Water;
Illustrations © 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
The Caverns of Kalte;
Illustrations © 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
The Chasm of Doom;
Illustrations © 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
Shadow on the Sand;
Illustrations © 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
The Kingdoms of Terror;
Illustrations © 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
Castle Death;
Illustrations © 1986 Joe Dever and Gary Chalk.
The Jungle of Horrors;
Illustrations © 1987 Joe Dever and Gary Chalk.
The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Gary Chalk.
The Lone Wolf Poster Painting Book;
© 1987 Gary Chalk.

The text written by Gary Chalk for the following book is being offered in English under the terms of this License:

The Lone Wolf Poster Painting Book;
© 1987 Gary Chalk.

The illustrations created by Melvyn Grant for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Freeway Warrior 1: Highway Holocaust;
Illustrations © 1988 Melvyn Grant.

The illustrations created by Richard Hook for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Richard Hook.

The illustrations created by Peter Andrew Jones for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Lone Wolf 10th Anniversary Calendar;
Illustrations © 1994 Peter Andrew Jones.

The illustrations created by Cyril Julien for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Skull of Agarash;
Some illustrations © 1994 Cyril Julien.

The illustrations created by Peter Lyon for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Peter Lyon.

The illustrations created by Peter Parr for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Black Baron;
Illustrations © 1986 Peter Parr.
White Warlord;
Illustrations © 1986 Peter Parr.
Emerald Enchanter;
Illustrations © 1986 Peter Parr.
Scarlet Sorcerer;
Illustrations © 1986 Peter Parr.

The illustrations created by Graham Round for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Graham Round.

The illustrations created by Brian Williams for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Cauldron of Fear;
Illustrations © 1987 Brian Williams.
The Dungeons of Torgar;
Illustrations © 1987 Brian Williams.
The Prisoners of Time;
Illustrations © 1987 Brian Williams.
The Masters of Darkness;
Illustrations © 1988 Brian Williams.
The Plague Lords of Ruel;
Illustrations © 1990, 1992 Brian Williams.
The Captives of Kaag;
Illustrations © 1990, 1992 Brian Williams.
The Darke Crusade;
Illustrations © 1991, 1993 Brian Williams.
The Legacy of Vashna;
Illustrations © 1991, 1993 Brian Williams.
The Deathlord of Ixia;
Illustrations © 1992 Brian Williams.
Dawn of the Dragons;
Illustrations © 1992 Brian Williams.
Wolf's Bane;
Illustrations © 1993 Brian Williams.
The Curse of Naar;
Illustrations © 1993 Brian Williams.
The Buccaneers of Shadaki;
Illustrations © 1994 Brian Williams.
Mydnight's Hero;
Illustrations © 1995 Brian Williams.
Rune War;
Illustrations © 1995 Brian Williams.
Trail of the Wolf;
Illustrations © 1997 Brian Williams.
The Fall of Blood Mountain;
Illustrations © 1997 Brian Williams.
Vampirium;
Illustrations © 1998 Brian Williams.
The Hunger of Sejanoz;
Illustrations © 1998 Brian Williams.
The Skull of Agarash;
Some illustrations © 1994 Brian Williams.
Freeway Warrior: Slaughter Mountain Run;
Illustrations © 1988 Brian Williams.
Freeway Warrior: The Omega Zone;
Illustrations © 1989 Brian Williams.
Freeway Warrior: California Countdown;
Illustrations © 1989 Brian Williams.

The works distributed under the collective title *Lone Wolf Club Newsletters*—which are composed of, in part, portions of the above named works—will also be distributed under the terms of this License.

'Internet Editions' shall not refer to any other works by the Authors, nor any other illustrations by the Illustrators unless the Authors or Illustrators amend this License. 'Internet Editions' shall refer solely to the text and illustrations of the above works when made available through the Internet.

1.5 'Licensee' shall hereafter refer to any person or electronic agent who receives some portion or all of the Internet Editions. The 'Licensee' shall hereinafter be referred to as 'Licensee' or 'you'.

1.6 'Distribution Point' shall hereafter refer to the specific Internet site or sites to which the Authors and Illustrators have granted rights to distribute the Internet Editions.

1.7 'Maintainer' shall hereafter refer to the person or persons who are responsible for the maintenance of the Distribution Point.

2. Terms of Distribution

2.0 The terms of this License are limited to the distribution of the Internet Editions. No other form of distribution is covered under the terms of this License.

2.1 The Authors and Illustrators grant you the right to receive a copy or copies of the Internet Editions from the Distribution Point at no charge provided that you agree to all of the terms and obligations of this License. If you do not agree to all of the terms and obligations of this License, you are not granted any rights by this License.

You agree to be bound by the terms and obligations of this License by the act of receiving or viewing a copy of any portion of the Internet Editions even though you have not signed a written document. Indeed, you have no right to receive or view a copy or copies without first accepting this License as legally valid and binding and agreeing to the terms and obligations of this License.

2.2 You agree to refrain from redistributing the Internet Editions in any form, electronic or otherwise, to any other person or persons for any reason by any means. You are granted the right to receive a copy or copies only for your own personal use.

This License does not collectively grant any rights to corporations or groups of individuals when regarded as one legal entity. This License exclusively grants rights to private individuals.

Redistribution includes but is not limited to displaying the Internet Editions within the graphical representation of an Internet site other than the Distribution Point. This prohibition includes but is not limited to the use of HTML 'frames'.

An exception to the restrictions on redistribution in this section is made in that you may send the Internet Editions or derivative works thereof to the Distribution Point by the consent of the Maintainer.

2.3 The Authors and Illustrators retain all other rights to their respective portions of the Internet Editions not covered by this License. The Authors or Illustrators may, at any time, without notice and without need to show due cause, revoke the rights granted to you by this License to their respective portions of the Internet Editions.

2.4 If a person is under the legal age to be able to enter into a contractual relationship as defined by the laws of the area in which that person resides, they may have a parent or legal guardian agree to be bound by the terms and obligations of this License. On condition of agreeing to be bound by the terms of the License, that same parent or legal guardian may thereafter give a copy or copies of the Internet Editions to that child. That parent or legal guardian is thereafter legally responsible to ensure that that child behaves in accordance with all of the terms and obligations of this License.

The authority of a parent or legal guardian to distribute the Internet Editions does not extend to the distribution of the Internet Editions to any other person or persons except his or her child or legal dependent.

3. Termination of the License

3.0 If for any reason you are unable to comply with any of the terms and obligations of this License, you agree to destroy all copies of the Internet Editions of which you have control within fourteen calendar days after the first violation.

3.1 If any of the Authors or the Illustrators revokes your rights granted under this License, you agree to destroy all copies of the Authors' or Illustrators' work which is a part of the Internet Editions of which you have control within fourteen calendar days of receiving notification in any form.

4. Jurisdiction

4.0 If, in consequence of court judgement or the laws of a particular area, any portion of the License is held as invalid or unenforceable in any particular circumstance, you are no longer granted any rights under the terms of this License in that circumstance. You agree to act in accordance with section 3.0 for all copies of the Internet Editions for which the License is held as invalid or unenforceable as if you had violated the terms and obligations of the License. The License is intended to remain in force in all other circumstances.

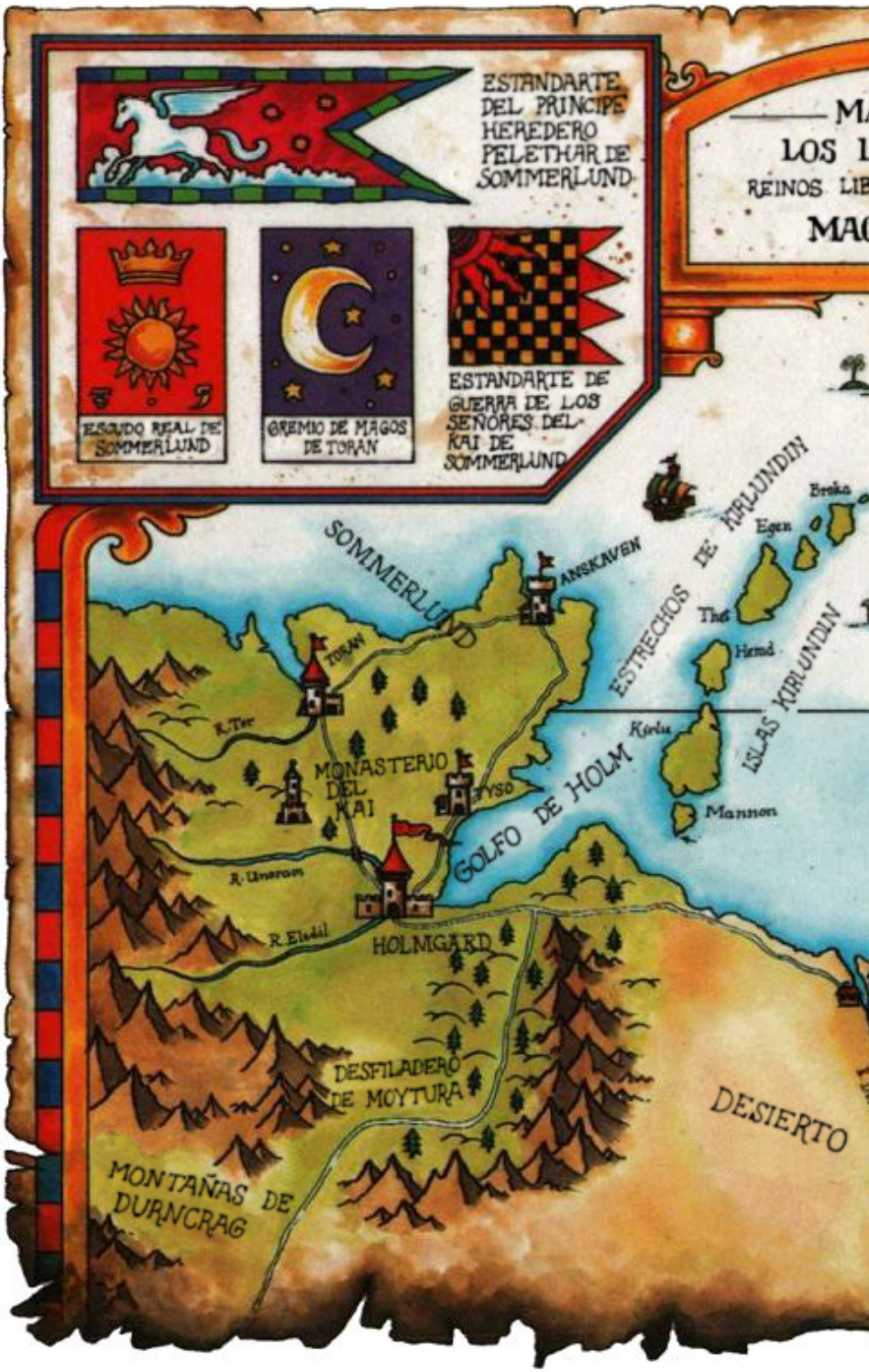
5. Revision of the License

5.0 The Authors and the Illustrators may publish revisions of this License in the future to address new concerns. Any further revisions will be legally binding at the time that you receive notification in any form of the revision.

6. NO WARRANTY

6.0 BECAUSE THE INTERNET EDITIONS ARE LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE INTERNET EDITIONS, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS OR OTHER PARTIES PROVIDE THE INTERNET EDITIONS "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY OF THE INTERNET EDITIONS IS WITH YOU. SHOULD THE INTERNET EDITIONS PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY REPAIRS.

6.1 IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER OR MAINTAINER BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE INTERNET EDITIONS (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE INTERNET EDITIONS TO OPERATE WITH ANY PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.


ESTANDARTE DEL PRINCIPE HEREDERO PELETHAR DE SOMMERLUND
ESCUDO REAL DE SOMMERLUND
GREMIO DE MAGOS DE TORAN
ESTANDARTE DE GUERRA DE LOS SEÑORES DEL KAI DE SOMMERLUND
LOS
REINOS
SOMMERLUND
ANSKAVEN
TORAN
R. Tor
MONASTERIO DEL KAI
TYSO
R. Unaron
R. Eladil
HOLMGARD
GOLFO DE HOLM
ESTRECHOS DE KARLUNDIN
ISLAS KARLUNDIN
Egen
Thet
Hemd
Karlu
Mannon
DESFILADERO DE MOYTURA
MONTAÑAS DE DURNCRAG
DESIERTO

APA DE
LASTLANDS
BRES DEL NORTE DE
GNAMUND
CLAVE
LLANURAS
BOSQUES
DESIERTOS
PANTANOS
COLINAS
MONTAÑAS
ESCALA EN MILLAS
0
25
50
75
100
MAR DE KALTER
LOF
ESCUDO REAL DE DURENOR
DURENOR
GOLFO DE DURENOR
RAGADORN
PUERTO BAX
GORN COVE
BLAVE
VERLIK
RYME
RIO RIMERIFT
Weldon